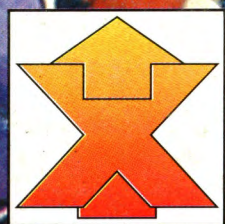


100% CONSOLE NINTENDO

NES • SUPER NES • GAMEBOY



ANNO 1 • NUMERO 5

GIUGNO 1994

L.5.000

FAS 7.50

FUTURA
PUBLISHING

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO

SUPER NES

INCREDIBLE HULK

BUGGY 2

WORLD CUP '94

WORLD CUP STRIKER

EMPIRE SOCCER

MEGAMAN SOCCER

EYE OF THE BEHOLDER

STAR TREK - NEXT GENERATION

BARBLEY - SHOT UP & JAM!

KNIGHTS OF THE ROUND

ASTRO GO GO!

SPECIALE USA '94

KICK OFF 3, FIFA SOCCER, RYAN GIGGS, SENSISOCER GAMEBOY E ALTRI ANCORA!

NES

JUNGLE BOOK

BOMBERMAN 2

ESPLOSIONI A CATENA
SUL SUPER NES!

GAMEBOY

POP N' TWINBEE

JIMMY CONNORS TENNIS

ULTRA GOLF

ROAD RASH

MONSTER MAX

MUSCLE BOMBER

IL WRESTLING
GUIDA L'INVASIONE
DELLA CAPCOM!

OFFERTE SUPERNINTENDO



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 109.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 119.000



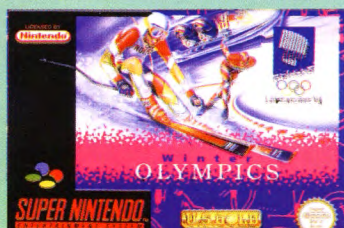
OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 129.000

GIOCHI SUPERNINTENDO

AMAZING TENNIS L. 69.000
AERIO THE ACROBAT L. 125.000
ALADDIN L. 138.000
ALL STAR CHALL. (*) L. 68.000
ATOM BOY (*) L. 179.000
BARBIE L. 138.000
BIZYLAND BOY L. 98.000
BOXING LEGEND RING L. 138.000
BUGS BUNNY RABB. R. L. 148.000
CACOMA NIGHT L. 69.000
CAPCOM FOOTBALL L. 158.000
CHEESTER CHEETAH L. 129.000
CHOLIFTER III L. 119.000
CLIFFHANGER L. 89.000
COOL SPOT L. 89.000
CRUSH DUMMIES L. 99.000
DENNIS THE MENAGE L. 125.000
FAMILY TENNIS (*) L. 99.000
FANTASTIC STORY (*) L. 168.000
FATAL FURY 2 OFFERTA
FINAL STRETCH (*) L. 168.000
FLINSTONE L. 128.000
GENGHIS KHAN II L. 168.000
GOAL 2 OFFERTA

GOEMON 2 (*) L. 175.000
GS ANGELS (*) L. 168.000
GUNFORCE L. 129.000
ICE HOCKEY (*) L. 59.000
IKARI WARRIOR (*) L. 99.000
INTER.TENNIS TOUR (*) L. 148.000
JOHN MADDEN '93 L. 88.000
JURASSIC PARK L. 99.000
KENDO O RANGE L. 115.000
KING OF DRAGON L. 148.000
KING OF RALLY (*) L. 119.000
KRUSTY S.FAN HOUSE L. 59.000
MAGIC SWORD (*) L. 98.000
MARIO ALL STAR OFFERTA
MARIO E WARIO (*) L. 98.000
MEGAMAN SOCCER L. 148.000
MEGAMAN X L. 138.000
MORTAL COMBAT L. 99.000
MONDAY N. FOOTBALL L. 148.000
NBA ALL STAR CH. (*) L. 69.000
NFL FOOTBALL L. 138.000
NIGEL MANSELL L. 119.000
NINJA WARRIOR L. 138.000
OUT TO LUNCH L. 109.000
PAC ATTACK L. 138.000

PALADINES QUEST L. 119.000
PEACE KEEPER L. 139.000
PUTTY MOON (*) L. 69.000
R-TYPE (*) L. 59.000
R-TYPE 3 Pal L. 138.000
RIDDICK BOWE BOX. L. 125.000
RUN SABER L. 138.000
SAMURAI L. 69.000
SECRET OF MANA L. 148.000
SENGOKU (*) L. 135.000
SIDE POCKET Biliardo L. 128.000
SIM - ANT L. 118.000
STREET COMBAT L. 69.000
SUPER AQUATIC GAM. L. 118.000
SUPER BOWLING (*) L. 98.000
S. EMIRE STRIKE BACK L. 139.000
S. FIRE 3 PROWRES. (*) L. 168.000
SUPER HQ (*) L. 159.000
SUPER JAMES POND L. 69.000
SUPER MARIO WORLD L. 89.000
SUPER NOVA L. 118.000
SUPER PINBALL (*) L. 188.000
SUPER STAR WARS L. 99.000
SUPER WIDGET L. 128.000
STAR TREK '94 OFFERTA

T2 - ARCADE GAME L. 128.000
T2 - JUDGEMENT DAY L. 125.000
TECNO SUPER BOWL L. 148.000
TIME SLEEP L. 69.000
TOTAL CARNAGE L. 128.000
TRODDERS L. 79.000
TROLL ISLANDS L. 118.000
TURN AND BURN L. 139.000
UTOPIA L. 138.000
VOLLEYBALL 2 (*) L. 118.000
WE'RE BACK L. 138.000
WICKED 18 L. 138.000
WIZARD OF OZ L. 125.000
WOLFSTEIN 3D L. 119.000
WORLD SOCCER (*) L. 98.000
WWF ROYAL RUMBLE* L. 99.000
YOSHI'S COOKY L. 49.000
ZOMBIES L. 118.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore. I titoli rossi sono in offerta speciale.

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

**IMPORTAZIONE
DIRETTA
DA U.S.A.
E JAPAN**

Mega Drive NTSC + Game L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2 L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game L. 299.000
Mega Key L. 35.000
Joy Pad 6 Button Sega L. 59.000
Joy Pad 6 Button Honest L. 49.000
Joy Stick 6 Button Fighting L. 99.000

LE NOVITÀ

Addams Family L. 99.000
Art of Fighting L. 139.000
Beauty e Beast L. 119.000
Dr. Robotnick L. 115.000
Eternal Champion L. 139.000
Fatal Fury 2 L. Tel.
Fifa International Soccer L. 119.000
Jim Power L. 124.000
Joe e Mac L. 119.000
Lethal Enforce L. 139.000
Mutant League Football L. 115.000
NBA Jam L. 99.000
Nigel Mansel Racing L. 119.000
Robocop 3 L. 119.000
Robocop VS Terminator L. 124.000
Sonic 3 L. 119.000
Street of Rage 3 L. 129.000
Tom Jam e Earl 2 L. 124.000
Virtual Racing L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 109.000
Bulls VS Blazers L. 99.000
Cuch Rock 2 L. 119.000
Cool spot L. 109.000
Dashing Desperados L. 115.000
Ex Ranza L. 89.000
Fantastic Dizzy L. 109.000
Fatal Fury L. 99.000
Flash Back L. 99.000
Formula 1 Racing L. 124.000
Haunting Starring Poltergeist L. 99.000
James Pond 3 L. 109.000
Jungle Strike L. 109.000
Jurassic Park L. 109.000
Kick Off L. 109.000
Land Stalker L. 105.000
Last Action Hero L. 125.000
Megalomania L. 115.000
Micro Machine L. 99.000
Mortal Kombat L. 99.000
NHLPA Hockey 94 L. 115.000
Road Rash 2 L. 115.000
Rocket Knight Adventure L. 99.000
Senna GP 2 L. 69.000
Shinobi 2 L. 89.000

Sonic 2 L. 79.000
Sonic Spinball L. 109.000
Splatter House (no mouse) 3 L. 99.000
Street Fighter 2 L. 129.000
Street of Rage 2 L. 99.000
Sunset Riders L. 109.000
Thunder Force IV L. 59.000
Tiny Toons L. 109.000
Turtles Hyper Stone L. 115.000
Turtles Tournament Fighter L. 129.000
Ultimate Soccer L. 109.000
Wimbledon Tennis L. 115.000
Winter Olympic Games L. 129.000
Zool L. 125.000
Zombie ate my Neighbors L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World L. 59.000
Andre Agassi Tennis L. 69.000
Batman Returns L. 59.000
Bubsy L. 79.000
Cliffhanger L. 89.000
David Robinson Basketball L. 69.000
Dracula L. 89.000
E.A. Hockey L. 59.000
Golden Axe 3 L. 79.000
Gods L. 79.000
John Madden 92 L. 59.000
Kid Chamaleon L. 39.000
Magis Saga L. 65.000
Puggsy L. 79.000
Sensible Soccer L. 89.000
Tale Spin L. 65.000
Tazmania L. 59.000
Test Drive 2 L. 59.000
Thunder Force 3 L. 69.000
Thunder Force 4 L. 59.000
World of Illusion L. 75.000

DISPONIBILI

VIRTUA RACING

E

STREET OF RAGE 3

Super Nes Scart L. 259.000
Super Famicom Scart L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game L. 299.000
Joy Pad L. 36.000
Joy Stick Programmable L. 119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model L. 139.000
Bastard L. 169.000
Beethoven L. 129.000
Bug Bunny L. 119.000
Dragon Ball Z 2 L. 179.000
EA Soccer L. Tel.
Fatal Fury 2 L. 189.000
Goes to Pink Hollywood L. 129.000
Young Merlyn L. 129.000
Jim Power L. 145.000
Joe e Mac 3 L. 139.000
King of Monster 2 L. 189.000
Last Action Hero L. 115.000
Megaman x L. 139.000
NBA Jam L. 129.000
NBA Shodown Basket L. 139.000
NHL Hockey 94 L. 129.000
Rushing Beat 3 L. 159.000
Secret of Mana L. 139.000
Side Pocket L. 119.000
Super Bomberman 2 L. 129.000
Tetris 2 L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 139.000
Alien 3 L. 129.000
Another World L. 145.000
Art of Fighting L. 179.000
Blues Brothers L. 139.000
Bubsy L. 129.000
Bulls VS Blazers L. 89.000
Clay Fighter L. 129.000
Daffy Duck L. 139.000
Dragon Ball Z L. 139.000
Equinox L. 129.000
Exhausted Heat 2 L. 109.000
Joe e Mac 2 L. 99.000
Jurassic Park L. 139.000
Kiki Kiki Kay Kay L. 149.000
Legend of Zelda L. 109.000
Mario all Star L. 129.000
Mazinga Z L. 115.000
Mortal Kombat L. 139.000
Nigel Mansel L. 135.000
Out to Lunch L. 89.000
Pop Tweek Bee 2 L. 139.000
Ranma 1/2 2 L. 149.000
Star Wing L. 129.000
Street Fighter Turbo L. 149.000
Striker L. 129.000
Super Mario Kart L. 119.000
Super Volley Ball 2 L. 119.000
Turtles Tournament Fighter L. 139.000
Word Heroes L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Amazing Tennis L. 79.000
Asterix L. 89.000
Addams Family L. 79.000
Addams Family 2 L. 79.000
Batman Returns L. 59.000
Dead Dance L. 89.000
Dracula L. 89.000
Final Fight 2 L. 59.000
Flash Back L. 89.000
Pop N Tweek Bee L. 89.000
Prince of Persia L. 89.000
Rushing Beat L. 69.000
Sensible Soccer L. 99.000
Street Fighter 2 L. 99.000
Super Bomberman L. 89.000
Tiny Toons L. 89.000
Usa Ice Hockey L. 89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC L. 539.000
Mega CD 2 Pal L. 539.000
CDX L. 89.000

Batman Returns L. 99.000
Cliffhanger L. 129.000
Dracula L. 139.000
Dragons Lair L. 139.000
Ecco the Dolphin L. 99.000
Final Fight L. 79.000
Jaguar XJ 220 L. 129.000
Jurassic Park L. 119.000
Lethal Enforce L. 149.000
Microcosm L. 129.000
Prize Fighter L. 109.000
Sewer Shark L. 109.000
Silpheed L. 119.000
Sonic CD L. 119.000
Wonder Dog L. 79.000

**DISPONIBILI
NEO GEO
3DO RGB-PAL-NTSC
JAGUAR
CON TUTTI I TITOLI**

**PER ORDINI
TEL. 0573/903277**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI



SOMN



SUPER CONSOLE

N. 5 giugno 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Cellular" Renzi, Pierfranco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Alex - Recoaro" Assi, Fabio "James Bond" D'Italia

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica: Studio Grafico Quetzal s.n.c.

Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese



Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel.02/66981586 - Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) -

Tel.02/66011371 - Fax 02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano - Tel.02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L.5.000

Arretrato: L.10.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L.38.500

Abbonamento Estero: L.77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit 4 - Cinisello Balsamo (MI)

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Focus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N° 949 del 14-01-1994

Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti dalla rivista

Nintendo Magazine System - Emup Images UK

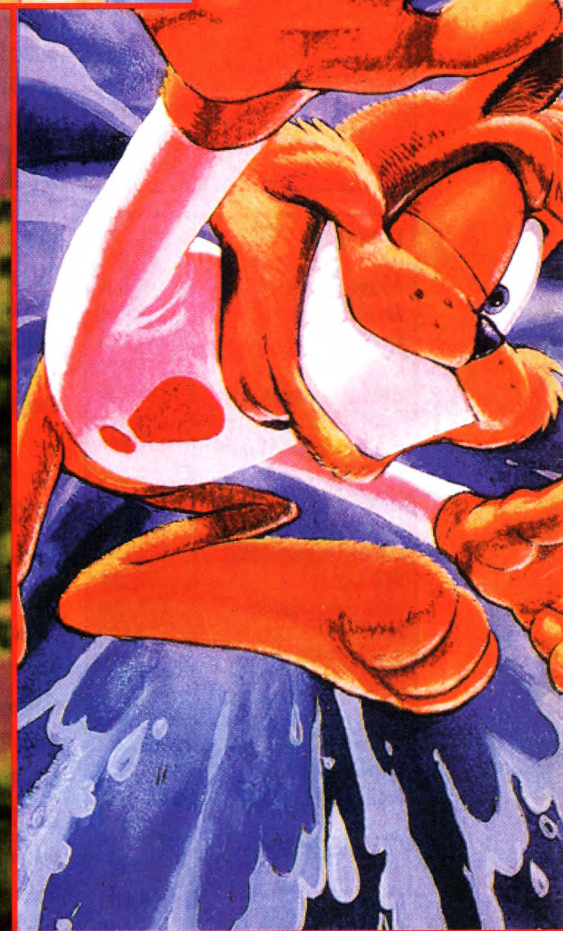
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Super Console è una rivista indipendente non connessa alla Nintendo.

Super Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994



AVVERTENZE PER CHI SEGUE SUPER CONSOLE

Alleluja, fratelli! Annunciamo a tutti i lettori che è stata istituita una **HOTLINE** telefonica per trucchi e soluzioni di giochi che possano infilarci nelle console Nes, Super Nes e Gameboy. Telefonate il **VENERDI' DALLE 16 ALLE 18** e solo ed unicamente in questo giorno e in questo orario. Per altre informazioni, telefonate **TUTTI I GIORNI** ma solo e rigorosamente **DALLE 15 ALLE 17**. Rispettate gli orari!!! Non costringeteci a dirvi di no!!! Non passate col rosso! Lavatevi i denti! Ah, già il numero: **02/66981487** oppure **02/66981586**

NOTA BENE!

La redazione non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti nella rubrica **PRIMO PIEDE** a pag 98 e sulla veridicità delle stesse. A buon intenditor...





PREVIEW

B	UBSY 2	30
E	MPIRE SOCCER 94	35
T	HE INCREDIBLE HULK	28-29
W	ORLD CUP '94	32-33
W	ORLD CUP STRIKER	34



RUBRICHE

SUPER SUP-POSTA 8-12
Matteo Bittanti is back in action!

SUPERCONSOLE NEWS NETWORK 14-20
La rubrica più "newseante" di Super Console!

SPECIALE ECTS 21-25
Londra, Inghilterra...

NINTERVISTA 26-27
Quattro chiacchiere con **Shigeru Miyamoto**, il creatore di **Mario** e una miriade di altri classici del videogame

SPECIALE USA 94 31
Super Console a tutto calcio, con ben otto fra preview e review dei soccer videoludici più attesi della stagione!

VIEWPOINTS 83
I "top" e i "flop" del mese secondo la nostra modesta opinione

SUPERTRIX 86-97
Trucchi a mille e un gustoso quartetto di guide totali-globali

PRIMO PIEDE 98
Non è il mercatino delle scarpe, ma siamo lì...



REVIEW

SNES

A	STRO GO! GO! (FREEWAY FLYBOYS)	76-77
B	ARKLEY - SHUT UP AND JAM!	67
E	YE OF THE BEHOLDER	56-57
F	IFA INTERNATIONAL SOCCER	36-39
K	ICK OFF 3	40-43
K	NIGHTS OF THE ROUND	71-73
M	EGAMAN SOCCER	48-50
M	USCLE BOMBER	58-60
R	ANMA 1/2 4	61-63
R	YAN GIGGS CHAMPIONS	44-46
S	TAR TREK - THE NEXT GENERATION	64-66
S	UPER BOMBERMAN 2	68-70

GAME BOY

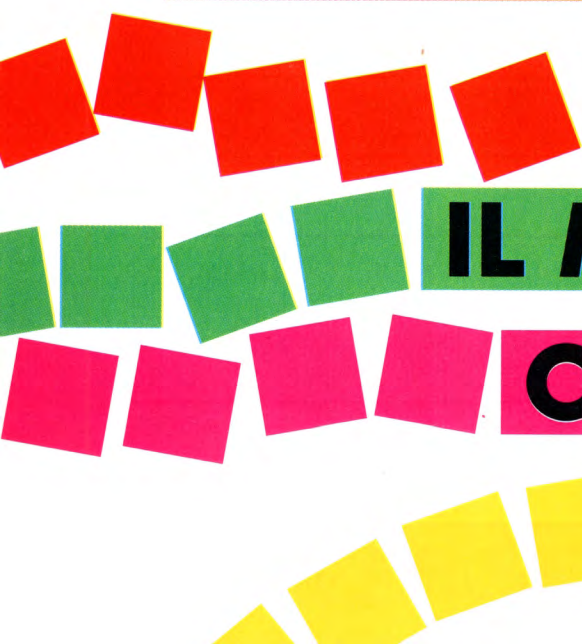
J	IMMY CONNORS TENNIS	80
M	ONSTER MAX	84-85
P	OP 'N' TWIN BEE	78-79
R	OAD RASH	82
S	ENSIBLE SOCCER	52-53
U	LTRA GOLF	81

NES

J	UNGLE BOOK	74
---	------------	----

UN **SUPER**

CON UN **SUPER** SCONTO DEL 50%
(11 NUMERI) CON UN **SUPER** PREZZO
E IL **SUPER** VANTAGGIO DI NON PAGARE
UN **SUPER** NUMERO PER UN **SUPER**

 SOLO  **SUPER**
CONSOLE
IL MEGLIO PER LE
CONSOLE NINTENDO
DA  **FUTURA**
PUBLISHING

ER ABBONAMENTO

30% PER UN **SUPER** ANNO

DISPARMIO (L.38.500 ANZICHÉ L.55.000)

NON PERDERE NEANCHE

SUPER LETTORE

CHE SI ABBONA SUBITO!

SC/5

Sì desidero abbonarmi a **SUPER CONSOLE**
per un anno (11 numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome _____ anno di nascita _____
via e numero _____ tel.(_____) _____
cap _____ città _____ provincia _____

Modalità di pagamento

- ☐ Allego assegno bancario numero _____ della banca _____
☐ Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data _____
sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLIO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981153



SUPER SU

C'è chi sostiene che le attuali console a sedici bit non siano state ancora sfruttate al 100%, e che, conseguentemente, sia troppo presto per passare a macchine più potenti, a 32 o 64-bit. Eppure io guardo l'orologio e mi rendo conto che il Megadrive è sul mercato da cinque anni, e non mi sembra affatto poco... Lasciamo un attimo stare giochi "chippati": che cos'altro offrono le console attuali? Picchiaduro, picchiaduro, platform, picchiaduro, platform e qualche picchiaduro. Sono state tradite le premesse e le aspettative dei giocatori: i migliori videogiochi per SNES sono stati lanciati assieme alla console, tre anni fa... Parlo di giochi "originali" come Pilotwings, F-Zero, Super Mario Kart, lo stesso Super Mario World... In quei giochi si intravede il Genio. Lo stesso Genio che aveva reso grandi titoli come Bubble Bobble, Pengo, Tempest (l'originale da sala, del 1981), Tetris, Nibbler... E adesso cosa ci ritroviamo? Street Fighter 2 Turbo Mega Hyper Special Bloody Edition (che ci venderanno a 300,000 mila lire insieme a una porcata immonda, come, che so, Gunforce, ma tanto noi siamo stupidi e sganceremo lo stesso la grana) e altri settemila



cloni. La standardizzazione e l'omogeneizzazione del software per console fa paura. Non siamo realmente liberi di scegliere a cosa giocare. La scelta, se ci fate caso, ormai si è ridotta ad acquistare un picchiaduro piuttosto che un altro, è questo il dramma. La colpa di chi è, delle software house? Ovviamente è nostra: loro producono ciò che la maggior parte pensa di volere. Esistono ancora individui raziocinanti, privi di paraocchi, capaci di spirito critico e memoria storica? Non saprei rispondere. Mi auguro quindi che le nuove console, Project Reality in testa, offriranno un tipo di software non dico completamente diverso, ma almeno più vario. Le premesse ci sono, le potenzialità anche. D'altronde sarebbe scandaloso utilizzare 64-bit per il solito clone di Kung Fu Master, non vi pare?

MBF



GABRIELE PASQUALI SHOW

Bravi, complimenti a tutta la redazione!

Avete creato due riviste davvero interessanti con alcuni spunti originali che le diversificano un po' dalle altre. Vi mando questa breve lettera per rispondere agli argomenti che avete proposto come temi di discussione tra i lettori...

1) IL PREZZO DEI VIDEOGIOCHI

Come molti di voi sapranno, la produzione di un videogioco, come per ogni tipo di merce, prevede una serie di costi che incidono non poco su quello che sarà il "prezzo finale". Il costo dei videogiochi è giustificato da fattori come il prezzo dei chip al silicio che contengono, la presenza di chip particolari che servono ad operazioni specifiche (come il chip SFX, ad esempio) oppure ancora dal costo elevato di una licenza che la software house si sobbarca.

Per la grande maggioranza di giochi, il prezzo viene poi influenzato direttamente dal fatto che prima di arrivare al consumatore, l'articolo in questione passa per le mani di diverse società che li importano dall'estero e che poi rivendono ai negozianti con i dovuti "ricarichi di guadagno" (tutti devono guadagnare qualcosa!)

Pensate che un gioco che costa al produttore 10 U, viene pagato da una società di importazione 25-30 U, per poi essere comprato dal negoziante a 50-60 U, che lo rivende a 100 U: è così che si spiega la "scalata" del prezzo dei videogames. Comunque, alla fine molto

ADESSO TI PICCHIO...

Caro MBF,

vorrei fare i complimenti a tutta la reda per SUPER e MEGA CONSOLE. Possiedo un Super NES e un Mega Drive e quindi leggo entrambe le riviste, e devo dire che siete stati capaci di fare un ottimo lavoro. Ho qualche domanda per MBF:

- 1) Shigeru Miyamoto ha creato il Super NES?
- 2) Quando uscirà **Street Fighter III**? Sarà simile ai precedenti episodi?
- 3) E' vero che in **Super Street Fighter II X** c'è Shen Long?
- 4) La versione per SNES di **SSF2** incorporerà le novità della versione Turbo?
- 5) Quando uscirà **Mortal Kombat 2**?
- 6) Quando vedremo il film di **Street Fighter 2**?

Un saluto a tutta la redazione!

Fabrizio

1) No, Shigeru Miyamoto è un game designer. Ha creato tutti i giochi di **Super Mario** per NES e SNES, nonché la serie di **Zelda**, **Pilotwings** etc. Il creatore dell'hardware dello SNES non è una sola persona, ma un team di svi-

luppatori. Tra questi spicca comunque Gumpei Yokoi, che ha concepito il Gameboy e ha lavorato all'hardware del Super NES.

2) **Street Fighter III** sarà completamente differente rispetto ai primi due(mila) episodi. Sarebbe anche ora, tra parentesi. La maggior parte dei personaggi sarà inedita, almeno così sostengono fonti molto vicine alla Capcom.

3) No, dovrebbe esserci suo fratello, Gouki, allenatore di Ryu e Ken. E' l'ultimo boss di **SSF2 Turbo**.

4) Pare di sì.

5) Sono previste due versioni di **Mortal Kombat 2** per SNES e Game Boy. Della versione per il sedici bit Nintendo se ne sta occupando la **Sculptured Software**. Il gioco occuperà 24 Mbit e sarà privo delle scene di sangue più efferate, caratteristiche della versione 3.1 del coin-op. La versione da casa non avrà alcuna presentazione: una volta inserita la cartuccia si accede direttamente alla selezione dei personaggi e via. Dovrebbero essere inclusi tre personaggi segreti... Ti rimando all'imminente speciale che uscirà su uno dei prossimi SUPER CONSOLE...

6) Dovrebbe uscire in estate negli States, e il ruolo di Ryu sarà interpretato nientepopodimeno che da Jean Claude Van Damme...

dipende dall'onestà del negoziante.

2) L'ATTENDIBILITA' DELLE RECENSIONI

Il parere espresso da un redattore è attendibile per un buon 80%. Pur trattandosi di un giudizio apparentemente oggettivo, in realtà la recensione resta qualcosa di molto soggettivo. Sicuramente, va detto che le enormi divergenze di punteggio che gli stessi giochi ricevono su riviste differenti si possono anche spiegare con la dipendenza che certe riviste hanno nei confronti di negozi o importatori che impongono determinate valutazioni per i giochi meno belli e quindi più difficilmente vendibili.

Un saluto da,

Gabriele Pasquali

Un paio di osservazioni molto interessanti che mi auguro possano costituire la base per una serie di dibattiti costruttivi tra i lettori. A voi la palla...

A PROPOSITO...

Caro MBF,

tralascio i soliti complimenti alla rivista per dibattere un argomento che mi sta parecchio a cuore. Giorni fa ero in sala giochi insieme ad un mio amico, e, dopo un doppio a **Cadillacs & Dinosaurs** (nome idiota per un buon gioco), sono stato colpito quasi da una folgorazione e vorrei ora rendervi partecipi delle mie considerazioni sul mondo videoludico (anche se non mi piace definirlo così). Ultimamente, le riviste specializzate sono piene di lettere in cui "vecchi" videoplayer rimpiangono i tempi di **Space Invaders**, e dei giochi in cui

l'astronave era rappresentata da un triangolino, e la musica costituita da tre note, o meglio beep, ripetuti all'infinito, sostenendo che adesso, con svariate tonnellate di K-Bytes e sonoro stereofonico non si divertono più per la mancanza di quell'originalità e quella sfida che i primi videogiochi racchiudevano.

Io questa visione non la approvo, anzi, ribadisco il mio fermo NO! Ehm, scusate, un momento di scalfarismo... Secondo me, le lamentele dei videogiocatori di vecchia data (come ritengo di essere, e come definisco tutti quelli che videogiocono da **Manic Miner** in poi) (perché proprio **Manic Miner**? NdMBF) in realtà rappresentano un fenomeno normale.

E' una specie di sindrome per cui la musica vecchia è sempre la migliore, i film vecchi sono sempre i migliori, le cose che facevamo a scuola erano migliori di quelle che facciamo adesso etc.

E' una estremizzazione, una sorta di "anti-moda", stupida quanto la moda.

Spesso si rischia di cadere nel patetico. Molti dimenticano che il bambino di 8 anni che per la prima volta si avvicina ai videogames rimane prima di tutto colpito e conquistato, ma man mano che gioca, l'entusiasmo viene sostituito dall'abitudine.

I programmatori non possono certo creare ogni volta un concept nuovo, poi, in fondo, i generi sono quelli che sono e i capostipiti li

conosciamo tutti: **Space Invaders**, **Pac Man**, **Mario Bros**, **Tetris** etc.

Tra **Space Invaders** e **Total Eclipse** cambiano grafica, sonoro e poco più, ed è normale che sia così. Certo è anche vero che, oggi come oggi, i giochi nuovi finiscono tutti per ridursi a cloni di **Street Fighter 2** o platform alla **Super Mario**, ma la colpa è soprattutto nostra (parlo di noi utenti) che continuiamo a comprare questo genere di giochi.

Ciao,

Kappa

Niente male. Qualcuno vuole aggiungere qualcosa?

I AIN'T GOIN' OUT LIKE THAT

Spettabile redazione della Sup-Posta, finalmente una rubrica in cui non si sa quando una lettera arriva, ma si sa dove si mette una volta letta!

Mi chiamo Sandro, ho 32 anni, sposato felicemente con prole a carico, Alessandra e Francesca, per essere precisi, e siamo videogiocatori molto appassionati.

Era ora che qualcuno realizzasse una rivista per Nintendomani

come noi, così in questo modo non siamo più costretti a sprecare soldi per riviste cocktail, dove, effettivamente, la pubblicità è un po' troppa.

Possediamo un NES e, da poco, un Super NES, ma finisce sempre che mi legano alla sedia e mi imbavagliano (complice il classico "gioco degli indiani") e così giocano tutta la sera mentre io devo aspettare sino a notte fonda, e al mattino sono guai... Il problema vero sono i soldi (mancano sempre). Comprare i giochi è una spesa non indifferente e se la mia signora non mi controllasse attentamente, saremmo

già sulla bancarotta. Perché mai, mi chiedo, anzi - ci chiediamo - i giochi costano così tanto? La domanda mi sorge spontanea e la risposta è... Boh! L'ultimo salasso è stato **The Magical Quest** della Capcom, stupendo veramente, quanto terribilmente facile. Tempo tre, sottolineo tre giorni e ci ritroviamo con un gioco che passa nel dimenticatoio. Suggerisco ai vari recensori (ma gli Impera-recensori non ne avete?) (stiamo provvedendo, ndr) di testare bene la longevità delle varie cartucce. Per il resto è tutto ok.

Quindy (lo zio di Indy), vi fac-

ciamo i nostri auguroni per il futuro: cambiate poco e continuate così!

Un salutone da:

Sandro - the doc -
Alessandra & Francesca

La longevità è uno dei fattori più importanti nel processo di valutazione di un gioco. Non temere: i recensori di Super Console sono attenti e severissimi: buttare via centocinquanta carte per un gioco che si finisce in pochi giorni non piace a nessuno, tantomeno a noi. Fatevi risentire...



E il Ken delle Barbie dove lo mettiamo? (disegno di Mauro Giampà di Roma)

CANNON FODDIS

Caro MBF, sono un patito del SNES e vorrei farvi tanti complimenti per SUPER CONSOLE. Ho scritto per chiedere alcune cosucce:

- 1) Quando uscirà esattamente **Dragon**?
- 2) Sarà convertito per SNES **Samurai Showdown**?
- 3) Un altro seguito di

Castlevania IV?

4) **Super Ghouls'N Ghosts 2?**

5) Preferisci **Ghouls'N Ghosts** o **Megaman X?**

Grazie!

Giovanni Foddis
(Roma)

1) Maggio.

2) Sì, come hai potuto leggere due numeri fa.

3) E' nell'aria, fratello!

4) Nobody knows...

5) **Ghouls'N Ghosts**.

ORRORI DI STAMPA

Torna, più lapidaria che mai, la rubrica di contro-informazione videoludica di SUPER CONSOLE. Vi ringraziamo per le numerose segnalazioni: quando ho concepito questa rubrica francamente temevo che il materiale sarebbe presto mancato e che la rubrica non sarebbe durata più di un paio di mesi. Mi sbagliavo di grosso... Leggere per credere...

"Il bambino rimane per ore e ore davanti al video, come ipnotizzato, senza altri interessi che non quello di uccidere, con un lampo luminoso, il nemico informatico. E' irritabile, soffre di insonnia, trascura gli amici e anche il rendimento scolastico ne risente. (...) Gli "adventure game", inoltre, allontanano i bambini dalle esperienze e dalle emozioni reali, costringendoli a rimanere per ore incollati a una sedia, a tu per tu nient'altro se non un arido video" (da Forma, Luglio/Agosto '93)

Forma? lo propongo Disin-Forma...

"Il boom del settore è assicurato, visto l'enorme successo successo che già avevano ottenuto i videogiochi interattivi della Nintendo, della Sega e della Hedgehog." (da Ciak di Aprile, CINEMA & SOLDI)

Questa è mitica, semplicemente mitica.

"(Di Pietro, ndt) Ha capito che il com-

puter era l'unica possibilità per capirci qualcosa in quel labirinto di processo. Si è trasformato in cyberpunk. Ha inventato il rozzo stil novo."

(Roberto D'Agostino, dal Corriere della Sera, 20/4/1994)

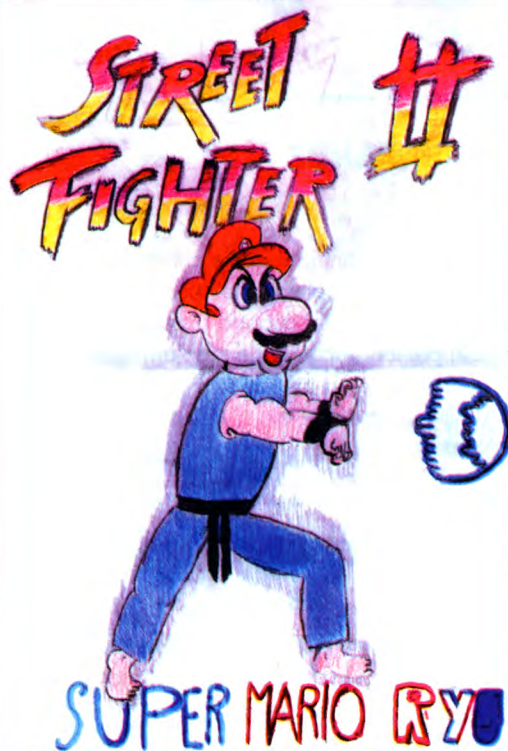
Se il cosiddetto padre del movimento cyberpunk (ma lui nega sdegnato) William Gibson fosse già passato a miglior vita, in questo momento si starebbe rivoltando nella tomba. Le osservazioni sull'iniziativa del buon Di Pietro di utilizzare computer e maxi-schermo durante il processo Cusani hanno oltrepassato abbondantemente il labile confine che separa razionalità e demenzialità. I giornalisti si sono riempiti la bocca con espressioni ridondanti come "realtà virtuale", "animazioni grafiche a livello professionale", "telematica in tribunale", "glorificazione tecnologica di Tangentopoli"... Mancava solo "cyberpunk". Ora non più... Grazie di cuore.

"All'angolo dell'ufficio, un negozio in viale Tunisia, aspettano con ansia il prossimo torneo mensile a eliminazione diretta. L'appuntamento è per il 16 ottobre, ore 14, con il **District Fighter** versione Turbo" (Annamaria Sbisà, da Panorama del 10 ottobre '93)

Uaaaaah! District Fighter? Il "lottatore del distretto"? Ecco un perfetto esempio di morphing verbale: il torneo "di **Street Fighter 2 Turbo**" è diventato - magia - District Fighter Turbo... Epico.



La Palla del Drago Z secondo Felix Angelini di Voghera



Dov'è l'errore? La soluzione a pag. 328 (disegno di Emanuele Manna di Roma)

PUNTARE... MIRARE... FUOCO!

Hey, guys, sono Luca di Milano e vi ri-riscivo non solo per farvi i mistici complimenti per SUPER CONSOLE, già presenti nella prima lettera che vi ho spedito (pubblicatemi almeno una volta, please!), ma per replicare alle osservazioni della giornalista Laura Laurenzi di Repubblica, di cui MBF aveva riportato parte dell'articolo nella rubrica epistolare del numero 3.

Ho 21 anni, da circa due mi sono diplomato in lingue e letteratura italiana e straniera e da altrettanto tempo lavoro in uno studio che si occupa di risarcimenti danno contro le assicurazioni. Insomma, guadagno la celebre "michetta". Non sono affatto "annoiato" e sono un alfiere della Nintendo. Sono passato dal Game Boy allo strabiliante Super Nintendo, e passo parte del mio

tempo libero a giocare con i videogames, come è altrettanto vero che pratico pallacanestro, calcio e pallavolo, oltre all'atletica leggera!

Ho tanti amici, conosco e frequento ragazze... Insomma, sono tutto fuorché un "agiato annoiato". Lavoro sodo ogni giorno, come immagino migliaia di altri "Nintendo-Boys", e che hanno studiato, come migliaia di altri miei coetanei.

Che io impersoni Guile in **Street Fighter**, Pippen in **NBA JAM** o Super Mario in **Super Mario Land** probabilmente alla signora Laurenzi non interesserà affatto, la quale, invece di criticare (insieme al Professor Guarelli) un sano passatempo, dovrebbe magari analizzare quella che è la maturità di molti altri "Nintendo-Boys". Ma questo probabilmente non fa notizia...

Ho finito. Siete forti, gringos!

Luca Betti (Milano)

MTV: MINDLESS TELEVISION

Cara redazione di SUPER CONSOLE, mi chiamo Luca, ho quasi 21 anni e vi seguo dal primo numero (ho anche sottoscritto l'abbonamento).

Sono quasi arrivato alla fine del mio servizio civile e la vostra bella rivista mi tiene compagnia nei momenti in cui non sono in servizio. Per inciso, possiedo, oltre ad un Amiga 1200, un GB e un Super NES, quindi mi ha fatto molto piacere trovare in edicola una rivista dedicata interamente ai miei due "mostri grigi" preferiti.

Vi scrivo per partecipare alla rubrica ORRORI DI STAMPA. Come precisate, possiamo estrapolare castronerie anche da SC (anche se un po' mi dispiace) e io ne ho una bella fresca... A pagina 15 del numero di aprile, nel box VIDEOCOMICS si fa riferimento alla software house "TH-Q che dovrebbe lanciarsi nell'universo Marvel con **Wild C.A.T.**"

Ora, tutti noi Marvelmaniaci (e non solo!)

sappiamo che la serie **WildC.A.T.S.** (questo il nome completo) viene pubblicato dalla Image (quella di Spawn, Savage Dragon, etc). Finite le precisazioni, vorrei farvi una domanda... Perché tanto odio verso VIDEOMUSIC? Anche se non ai livelli di MTV, io la trovo molto più intelligente, matura, e poi quanti di voi/noi possono permettersi l'antenna parabolica per potersi gustare MTV 24 ore al giorno? Un mio amico la possiede, ma a lui crescono i soldi anche sotto le ascelle! E poi se devo dire la verità, a Beavis & Butt-Head preferisco Daniele Luttazzi di Magazine 3!

Vi saluto.

Luca "The Main Man" Campana

Caro Luca, grazie per la tiratina di orecchie a proposito di WildC.A.T.S.: chiedo venia per l'errore. Per quanto riguarda Videomusic: non "odio" l'emittente del gruppo Marcucci, mi sono più banalmente limitato a sottolineare che non può assolutamente competere con MTV. Invece di copiare le soluzioni grafiche e lo stile del network statunitense (che a sua vol-

ta è molto più valido della controparte europea, MTV Europe), forse dovrebbe sviluppare idee più originali. Ma - ehi - questa è solo un'opinione... Sulla maturità e sull'intelligenza di Videomusic ci sarebbe molto da discutere e questo non è lo spazio più appropriato per farlo. L'umorismo nero di Beavis & Butt-Head non incontrerà mai successo in Italia, perché è troppo lontano dal nostro modo di vivere e pensare (lo stesso vale per i Simpsons). Molto probabilmente un americano direbbe lo stesso dell'umorismo di Luttazzi, che resta comunque un grande. Concludo con una semplice osservazione: non bisogna essere dei "figli di papà" per possedere un impianto di ricezione satellitare, visto che con mezzo milione di lire circa, l'equivalente di quattro cartucce per SNES, è possibile procurarsene uno fisso di buona qualità. In ogni caso, è possibile seguire MTV anche senza antenna parabolica, visto che numerose emittenti sparse per la penisola ritrasmettono via etere i programmi di MTV per gran parte della giornata...

Torniamo ai videogames..



Mario & Cartoons di Valerio Tangorra di Triggiano (BA)

LE GRANDI DOMANDE

Cara SUPER CONSOLE, sono il padre di un bambino di undici anni, al quale è stata regalata una console Super Nintendo. Vi chiedo perché nelle riviste specializzate come la vostra vi rivolgete ad un pubblico di ragazzini quando i costi delle cartucce sono talmente alti che solo gli adulti possono acquistarle regolarmente? Non a caso, nei negozi di videogiochi si vedono per lo più ragazzi grandi o adulti...

Papiani Antonio (Pistoia)

SCOOP!

"Ho scoperto un fatto increscioso! Il boss mafioso di tutti i tempi è (rullo di tamburi): **SUPER MARIO BOSS**, che uccide la gente a colpi di crisi epilettiche... Certo che i giornalisti ne hanno, di fantasia..."
Roberto Fusco "Rox DJ" (Torino)

SUPER & REPUS

Super

Violenza nei Videogames
Chip
Inter-Rail
CES
Multi-Media
Mario
Paura

Repus

Violenza nei Videogames
Chop
Milan- Rail
ECTS
Multi-Mega
Luigi
FIFA

MASTER SOUND

ROMA ► Via Antonio Serra, 26/A - tel. 06/3340012

Via Candia, 56 - tel. 06/3720246

Via di Grottarossa 140/a - tel. 06/33265771

FROSINONE ► Piazza De Matthaeis, 25 - tel. 0775/ 871355

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

per
SUPER NINTENDO

All'incredibile prezzo di

98.000 Lire

ed inoltre vi verrà consegnata gratuitamente la

MASTER SOUND *card*

Che dà diritto per la durata di un anno, allo sconto del 10% sul prezzo di acquisto di qualsiasi prodotto presso i negozi sopra indicati, e la possibilità di prenotare gratuitamente tutte le novità

L'offerta è valida fino al 30 giugno 1994 e fino ad esaurimento della merce



SUPER CONSOLE

Flash

Nintendo in Full Effect

50 milioni di dollari: questa la cifra che la Nintendo investirà nella pubblicità negli Stati Uniti per il prossimo anno... Non male, eh? La grande "N" ha finora commercializzato 13,3 milioni di Super NES in America (4,36 milioni in più rispetto all'anno scorso), ma intende raggiungere l'astronomica cifra di 18 milioni nel 1995! Nel frattempo, proseguono febbrili i lavori sul Project Reality (vedi Box).

Atari? Magari!

La situazione economica dell'Atari non è delle più rosee. I dati relativi all'anno fiscale del 1993 resi noti di recente dal settimanale Computer Trade Weekly indicano che nel '93 la grande "A" ha totalizzato perdite pari a 48.9. milioni di dollari (circa 80 miliardi di lire), nonostante il lancio del Jaguar.

La Time Warner, che possiede il 25% delle azioni della Atari, si appresta ad investire 12.8 milioni di dollari per acquistare altre azioni, al fine di ottenere una percentuale di possesso più consistente.

SEGA e SONY posticipano il lancio delle nuove console!

La Sony ha ufficialmente annunciato che la console a 32-bit alla quale sta lavorando da circa tre anni, chiamata **Play Station X**

Oh, bella lì. Ci siete tutti? Bene, vedo anche delle facce nuove. Beh, lo spazio non manca, stravaccatevi pure come se foste a casa vostra. Non fate caso al disordine, anzi, già che ci siete se date una sistematina a quello scaffale ci fate anche un favore. Cosa vi dobbiamo dire? In questo periodo dell'anno è difficile trovare tempi morti: dopo le novità dell'ECTS di Londra illustrate in questo numero, ci stiamo preparando per le vagonate di titoli che verranno presentati al CES di Chicago, "the main event". Le novità sembrano non finire mai: esce il Game Boy Adaptor, si parla - finalmente - del seguito di Super Mario World, spunta fuori un succoso update sul Project Reality... Tutto diventa "old" così in fretta... Il rischio di "restare indietro" è alto, ma c'è un modo per cavalcare l'onda del divertimento elettronico: il News Network di SUPER CONSOLE.

Kids: don't try this at home!

PROJECT REALITY UPDATE

Il Project Reality ha destato un grande interesse dopo una dimostrazione delle sue enormi potenzialità di fronte ad un numero limitato di sviluppatori giapponesi. Si vocifera che addirittura Steven Spielberg sia rimasto impressionato dalla macchina. C'è chi ha già messo in conto un film interattivo per la console a 64-bit della Nintendo diretto dal grande Steven...

Ma andiamo con i fatti. La Nintendo ha stretto un'importantissima alleanza strategica con la Williams, che ha prodotto finora coin-op del calibro di **Mortal Kombat** e **NBA JAM**. I Rare, gruppo di sviluppo inglese, stanno lavorando per la Williams (e per la Nintendo) a **Killer Instinct**, destinato a diventare il picchiaduro più violento della storia. **Killer Instinct** sarà il primo gioco ad uscire per la versione arcade del Project Reality, e sarà presentato in esclusiva al CES di Chicago. Si tratta di un clone all'ennesima potenza di **Virtua Fighter**, che, secondo la Nintendo, farà sembrare il titolo della SEGA previsto per Mars e Saturn "qualcosa di preistorico". E' chiaro che l'accordo con la Williams permetterà alla Nintendo di fronteggiare ad armi pari la SEGA, che - è risaputo - può vantare un'esperienza nel settore coin-op che la Nintendo, fino ad oggi, certo non aveva. La Williams ha ufficialmente annunciato che intende convertire **NBA JAM Special Edition** e **Mortal Kombat I & II** per Project Reality. La Nintendo abbandonerà quindi il codice di autoregolamentazione e autocensura che aveva seguito fino ad oggi, e, per il PR, svilupperà un rating-system analogo a quello della SEGA. La cosa ironica è che fino all'altro ieri, la Nintendo vietava addirittura la pubblicazione di qualsiasi gioco che aveva il termine "killer" nel titolo, e adesso annuncia ufficialmente che il primo gioco per PR sarà intitolato nientepopodimeno che "Istinto Assassino", praticamente un **Mortal Kombat** a poligoni... Ma proseguiamo: attualmente 10 compagnie stanno sviluppando software per il 64-bit Nintendo che sarà lanciato

nel settembre del 1995: tra le più importanti citiamo Konami e Capcom, che supporteranno anche Saturn e PS-X. Diversi giochi sono in fase di sviluppo. I primissimi sono Super Mario



Bros V, che includerà delle sezioni tridimensionali e che dovrebbe vantare qualcosa come 300 livelli. Il gioco dovrebbe occupare tra i 50 e gli 80 Megabit. E' in fase di sviluppo anche un nuovo episodio ispirato a **Zelda** che dovrebbe riunire tutti gli episodi precedenti. Tra i seguiti illustri segnaliamo anche **Metroid** e **F-Zero**. Secondo le previsioni della Nintendo, i giochi costeranno 60 dollari (110 mila lire circa). Ai titoli della versione arcade del Project Reality sta lavorando la Nintendo of America insieme a diverse software house esterne, mentre i giochi che saranno lanciati solo per la versione da casa saranno creati dalla Nintendo of Japan. Shigeru Miyamoto, intervistato in esclusiva per i lettori di SUPER CONSOLE, ha rivelato che vorrebbe realizzare un remake a 64-bit di **Pilotwings**, ma al momento di andare in stampa non sappiamo se il suo desiderio troverà un riscontro pratico.

Confermato invece è un nuovo episodio della serie **Final Fantasy** della Squaresoft (gli autori di **The Secret of Mana**). Il sesto episodio uscirà a momenti, mentre il settimo dovrebbe uscire solo per Project Reality: si parla di qualcosa come 126 Mbit di memoria! Al momento del lancio del PR saranno disponibili qualcosa come 40 giochi. La cifra potrà sembrare esagerata, ma se si considera il numero di sviluppatori coinvolti e il tempo che hanno a disposizione per lavorarci sopra, beh... Stick around for more!



TUTTA LA VERITA' SUL GAME BOY A COLORI!

E' ufficiale: il 6 giugno sarà lanciato il Colour Game Boy, all'irrisorio prezzo di 60 dollari (circa 100 mila lire). Un momento: non si tratta di un Game Boy a colori, come tutti si aspettavano, bensì di un adattatore che permette di utilizzare le cartucce del portatile Nintendo sul Super NES! Grazie all'aggeggio che potete vedere nella foto, sarà possibile utilizzare gli oltre 350 titoli disponibili per GB sulla console a 16-bit della Nintendo. I titoli vanteranno una palette limitata (quattro colori), ma selezionabile a proprio piacimento. Non solo: la Nintendo ha annunciato l'imminente lancio di una serie di giochi per Colour Game Boy che vanteranno la bellezza di 256 colori! I primi saranno presentati



a Chicago. Pensateci sopra un attimo: il prezzo dei giochi per Game Boy è di gran lunga inferiore a quelli per SNES, e, molti dei titoli per il portatile della Nintendo vantano una qualità eccelsa: **Top Rank Tennis**, **The Legend of Zelda**, **Wario Land**, **Super Mario Land 2**... Ah, l'adattatore è basato proprio sui quei chip a 16-bit fabbricati dalla NEC di cui avevamo parlato due mesi fa... Non male come trovata, Nintendo!

Il Game Boy Adaptor in tutta la sua gloria...

Flash

(PS-X), non sarà commercializzata nel novembre del 1994, come si vociferava da mesi, bensì solo nel settembre del 1995. La stessa SEGA probabilmente ritarderà di quasi sei mesi il lancio del Saturn, inizialmente previsto per il Natale del 1994 (vedi MEGA CONSOLE). E' evidente che le due grandi "S" (SEGA e SONY) devono aver letto da qualche parte le specifiche tecniche del Project Reality e adesso stanno cercando di upgradare le proprie macchine... Allora, chi diceva che la Nintendo era finita? No, no, fuori i nomi...

Data East - Capcom 1-0

Un vero smacco per i creatori di **Street Fighter 2**: La causa contro la Data East, che la Capcom aveva accusato di plagio, è stata persa. La querelle riguarda **Fighter's History**, un clone di **Street Fighter 2** uscito in sala giochi e prossimo ad uscire anche per SNES. Secondo la Capcom, **Fighter's History** infrangerebbe il copyright relativo alle immagini e al sonoro di **Street Fighter 2**. Tetsuo Fukuda, presidente della Data East, ha così commentato la decisione della corte: "La Capcom sta semplicemente cercando di conquistare il monopolio nel settore dei picchiaduro ad incontri. La decisione

SUPER MARIO WORLD 2

UFFICIALE! SUPER CONSOLE può rivelarvi che a Chicago, il mese prossimo, sarà presentato il seguito di **Super Mario World**! Ebbene sì, fratelli, la Nintendo intende ristabilire le distanze con la SEGA, con non ha ancora finito di stupire il mondo con **Sonic The Hedgehog 3**. **Super Mario World 2** è uno pseudo sequel del grandissimo gioco di piattaforme uscito più di tre anni fa. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra!





SUPER CONSOLE

Flash

della corte assicura all'intero settore una libera e sana competizione."

E Sono Cinque!

La Tradewest, recentemente acquistata dalla Williams, ha annunciato ufficialmente **Double Dragon V: The Shadow Falls**, ennesimo sequel del celebre picchiapicchia a scorrimento, capostipite di un'intera categoria. In questo quinto e mastodontico episodio (24 Mbit) potrete interpretare ben uno dei 12 personaggi disponibili (tra cui Billy e Willy Lee), selezionare uno dei quattro modi di gioco presenti (Quest, Versus, Tournament e Battle). La colonna sonora farà ampio uso di digitalizzazioni, ma per maggiori informazioni e foto succose, vi rimandiamo a uno dei prossimi SC...

Facciamo la pace?

La disputa tra la Tengen e la Nintendo è finalmente chiusa. Per chi non lo sapesse, qualche anno fa la Tengen (software house di proprietà del colosso Time-Warner, che possiede gran parte dell'Atari) aveva commercializzato videogiochi per NES senza chiedere previa autorizzazione dalla Nintendo, la quale ne aveva immediatamente imposto il ritiro dagli scaffali... Era scoppiata una polemica sul comportamento monopolistico (se non

SPECIALE PICCHIAPICCHIA

SUPER CONSOLE è lieta di presentarvi un incandescente dossier sui picchiaduro più massicci del momento. Probabilmente non si tratta dei giochi più originali che siano mai stati concepiti, ma - ehi, vantano un oceano di estimatori, che noi non possiamo certo dimenticare. E allora chi se non SUPER

CONSOLE poteva informarvi sulle ultimissime novità?

SUPER STREET FIGHTER 2

Capcom, 32 Mbit?, fine giugno

ED ECCO A VOI LE PRIME FOTO DI SUPER STREET FIGHTER 2!!!

Come potete vedere, la Capcom ha svolto un lavoro davvero eccezionale! Tutti i personaggi della versione coin-op sono



Fei Long si appresta a parare l'attacco di Balrog!

FATAL FURY SPECIAL

Takara, 32 Mbit, Luglio

Ebbene sì, è ufficiale: **Fatal Fury 2** non bastava, così la Takara, ormai ben nota ai fanatici dei picchiaduro, ha lavorato ininterrottamente per sei mesi allo pseudo-sequel che ha estasiato i possessori del Neo Geo: **Fatal Fury Special**. Il risultato è un immenso picchiaduro (32 Mbit!!!) che uscirà fra qualche mesetto. Intanto godetevi queste foto...



Ryu e Dhalsim si combattono in uno scenario graficamente eccelso...

presenti e ovviamente non mancano anche le migliori relative alle mosse e agli attacchi combinati (compreso il Burning Dragon). Preparatevi al consueto speciale che apparirà sul prossimo numero, intanto cominciate a mettere da parte le manette settimanali...



FIGHTER'S HISTORY

Data East, 20 o 24 Mbit, Luglio

Fighter's History (Data East), il picchiaduro che ha fatto incaperare non poco la Capcom, è in fase finale di sviluppo per SNES. La versione giapponese vanterà ben 20 Mbit, ma si vocifera che quella americana potrebbe addirittura occuparne 24, perché includerebbe tutte le migliori presenti nel recentissimo update da sala (**Fighter's History Dynamite**)! Check it out!

NEWS NETWORK



WORLD HEROES 2

Saurus, 16 MBit, Imminente

In attesa di **Art of Fighting 2**, la poco conosciuta Saurus ci intrattiene

con la conversione diretta dell'ennesimo picchiaduro ad incontri già disponibile per Neo Geo. Che dire? **World Heroes 2** include 14 lottatori, un sacco di bella grafica, ma idee nuove, al solito, zero. Non missate la recensione che apparirà sul prossimo numero se volete saperne di più!



SAMURAI SPIRITS

Takara, 24 Mbit, settembre

La conversione del violentissimo picchiaduro per Neo Geo prosegue senza sosta! Come potete vedere da questa foto, butta veramente bene! Un'annata d'oro, questa, per i fanatici dei picchiaduro!



Flash

assolutistico) della Nintendo, che era proseguita in tribunale. Solo oggi, a distanza di cinque anni, le due parti hanno deciso di accordarsi "amichevolemente" e di trovare un accordo (presumibilmente di natura economica) fuori dalle aule del palazzo di giustizia. Da oggi la Tengen, finalmente "in regola", svilupperà videogames per tutte le piattaforme Nintendo.

I Videogiochi Fanno Bene Alla Salute

Contrordine: i videogiochi sono salutari. E' questo il risultato di uno studio condotto in Gran Bretagna da un gruppo di ricerca guidato dalla dottoressa Julie Rutkowska dell'Università del Sussex. I videogiochi, secondo quanto emerge dall'indagine, non favoriscono la solitudine e l'isolamento, né tantomeno l'alienazione. Al contrario, incoraggiano l'amicizia tra i bambini. Il dossier inoltre rivela che i ragazzi giocano molto di più delle ragazze. Wow, una rivelazione. Noi di SUPER CONSOLE siamo dei popperiani convinti, quindi consideriamo la psicologia una mera pseudo-scienza, attendibile (o inaffidabile, se preferite) quanto l'astrologia. Conseguentemente non diamo a questo studio (e agli altri) alcun valore.

STREET FIGHTER 2: IL FILM



Giusto per ricordare che quando si parla di manga e anime non siamo secondi a nessuno, eccovi le primissime immagini di **Street Fighter 2: The Animated Movie**! Il film a cartoni animati include tutti i personaggi del coin-op impegnati in furiosi combattimenti: i grafici non hanno lesinato sulle scene di violenza, anzi... **Street Fighter 2** potrebbe rivelarsi il migliore film dell'anno, perciò non mancheremo di tenervi informati su tutti gli sviluppi!





SUPER CONSOLE

WHAT'S NEXT?

Cominciamo con le precisazioni: **Citadel** è stato ribattezzato **Vortex**. Non chiedetemi perché, alla Electro Brain piace di più...

Sbrigatevi a terminare **The Secret of Mana**, perché la Square Soft sta già lavorando all'inevitabile seguito, che comunque non uscirà prima di



Natale. Si parla di 24 Mbit + Battery Back-up. La Kemco sta sviluppando **Top Gear 3000**, nuova simulazione automobilistica arcade. L'azione si svolge nel ventiquattresimo secolo (un altro clone di **F-Zero**?...) Speriamo solo sia meglio del secondo... Sempre a proposito di giochi di corsa: la Gremlin

sta lavorando al seguito di **Nigel Mansell GP**, intitolato **Nigel Mansell Indycar Racing**: ora è possibile giocare in due su quindici tracciati insieme a tutti i piloti originali della Formula Uno. La presentazione del gioco si annuncia fenomenale, più che altro perché è stata sviluppata con una workstation della Silicon Graphics. La versione SNES di **Batman The Animated Series** (Konami) riprenderà i temi e gli scenari della versione Gameboy, recensita qualche mese fa su SUPER CONSOLE. Il gioco occuperà "solo" 16 Mbit e non 24 come precedentemente annunciato. Uscita prevista per ottobre. A proposito: pare proprio che la Konami stia sviluppando un prodotto basato sulla tecnologia SFX 2. Un'ipotesi? Io azzardo **Elite 2**... Il rumore del mese porta la firma della Capcom. I creatori di **Street Fighter 2** starebbero lavorando al remake a 16-bit di un grande classico: **Bionic Commando**. La versione per SNES si intollererà giustamente **Super Commando**. Un altro potenziale titolo per SNES è **Super Gargoyle's Quest**, una versione remixata e potenziata di un ottimo action game per Game Boy... Concludiamo con la notizia che la US Gold si è assicurata i diritti per realizzare il gioco ufficiale dei giochi olimpici di Atlanta del 1996. Te pareva...



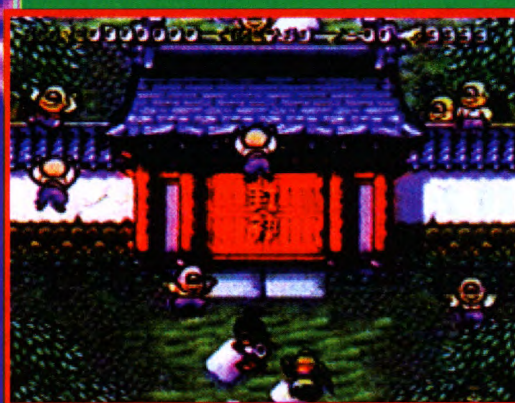
KIKIKAIKAI 2

*Casa: Natsume
Genere: Action
Uscita: Luglio
Supporto: Cartuccia 16 Mbit
Giocatori: 1-2
Versione: SNES*

Ed eccolo qui! Il seguito del mitico **Kikikaikai (Pocky & Rocky in USA e Europe)** si annuncia veramente epocale! La struttura di gioco è rimasta pressoché invariata,

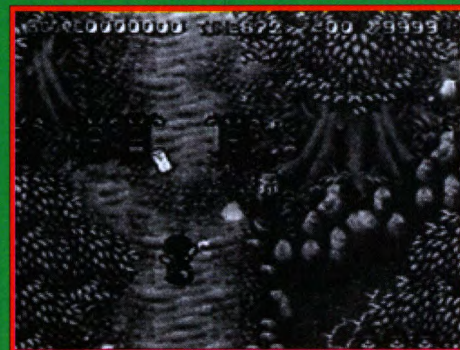


Kikikakailo-man...



Ma Kikiti creti di ettere?

A destra potete vedere una grafica è veramente massiccia. Ora, sulla vostra sinistra, invece...



ma l'azione è ancora più frenetica rispetto al primo episodio: sperando che la Natsume abbia eliminato definitivamente i rallentamenti caratteristici del primo episodio, vi rimandiamo alla recensione che uscirà sul prossimo SUPER CONSOLE!

PICCHIADURO SUL GAMEBOY!

Pazzesco! Due dei picchiaduro tecnicamente più impressionanti per Neo Geo sono prossimi a fare la loro apparizione su Gameboy! Si tratta di **Samurai Showdown** e **Fatal Fury**! Del primo se ne sta occupando la scatenata Takara, già responsabile dell'ottimo **Fatal Fury 2** per SNES. La versione portatile dovrebbe includere tutti (o quasi) i personaggi dell'originale e vanta la bellezza di 4 Mbit... Anche **Fatal Fury** non butta per niente male: gli sprites, come potete vedere dalle foto, sono tutti belli pasciutelli... Recensioni imminenti.



NEWS NETWORK



RPG A GO-GO

ALBERT ODYSSEY GAIDEN

Sunsoft, 16 Mbit

La Sunsoft distribuirà in Europa un gioco di ruolo che in Giappone ha riscosso un buon successo: si tratta di **Albert Odyssey Gaiden**, seguito del mediocre **Albert Odyssey**. Tra le modifiche si segnala un nuovo metodo di combattimento e una grafica molto più curata.

SLAYERS

Zamuse, 12 Mbit

Dai creatori del buon **Macross**, arriva un RPG da 12Mbit. Tutto al femminile, si potrebbe dire, visto che nel gioco interpretate due simpatiche tipe. Il gioco riprende i temi classici degli RPG (magia, avventura e palle varie), ma per saperne di più, non perdetevi l'imminente recensione...



SUPER DRAKKHEN

Kemco, 16 Mbit+BB

Dopo **Top Gear II**, la Kemco si butta sugli RPG. **Super Drakkhen**, previsto per giugno, è il seguito di uno dei primissimi giochi di ruolo usciti per SNES (conversione più o meno diretta di un gioco per Amiga). Rispetto al primo episodio, il titolo della Kemco vanta una sezione di combattimento arcade bidimensionale, laddove la struttura di gioco del gioco si rifà alla classica prospettiva tridimensionale alla **Zelda**. Totale: cinque super livelli! Sarà presto commercializzata anche la versione in lingua inglese, intitolata **Dragon View**. Da non perdere!



SOUND FANTASY

Casa: Nintendo

Genere: idiota

Uscita: Fine Maggio

Supporto: Cartuccia 12 Mbit

Giocatori: 1

Versione: SNES

Praticamente il seguito di **Mario Paint**, **Sound Fantasy** include quattro giochi in una sola cartuccia: una specie di **Q-Bert** intitolato **Pix Quartet**, un clone di **Arkanoid**, un puzzle



game e un gioco d'azione (**Beat Hopper**). Potete creare inoltre jingles e musiche con un programma intitolato **Star Fly**. Non è il titolo dell'anno, ma ehi, qualcuno doveva pure parlarvene...

EXO SQUAD

Casa: Playmates

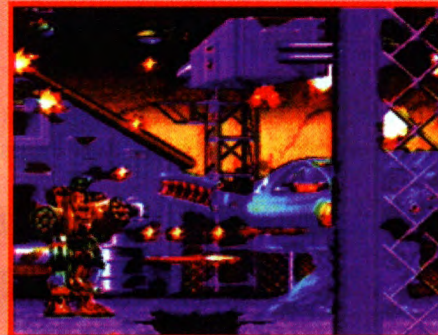
Genere: Action

Uscita: Settembre

Giocatori: 1-2

Versione: SNES

Nota: Basato su un cartone animato di successo negli States



Che ne direste di un bel picchiaduro tra mechs ultra-carenati? Se l'idea vi gongola, dovreste fare cadere l'occhio su **Exo Squad**, primo titolo della neonata Playmates. Potete controllare uno degli **Exo-Squad** disponibili e menare pestoni a tutto andare.



E' addirittura possibile giocare in due pilotando uno stesso mech: un giocatore controlla i movimenti del bestione, l'altro le armi...



SUPER CONSOLE

DESERT STRIKE II: JUNGLE STRIKE

Casa: Gremlin

Genere: Azione

Uscita: Novembre

Supporto: Cartuccia 16 Mbit

Giocatori: 1

Ed eccovi la prima foto della versione Nintendo dell'attesissimo **Jungle Strike**, il secondo episodio della



fortunatissima serie iniziata qualche anno fa con **Desert Strike**. La struttura del gioco ormai la conoscete tutti, quindi soprasiediamo. Quello che invece dovete sapere è che la Gremlin ha riprogrammato da zero il gioco, per sfruttare al meglio le caratteristiche del Super NES senza

limitarsi a convertire banalmente il titolo della EA. Questa versione vanta un ottimo scrolling, mappe più vaste, animazioni galattiche (260 frames di animazione per l'elicottero da solo)! Il gioco uscirà a novembre, quindi preparatevi a una dozzina almeno di speciali. Prevista anche la versione GB. Ah, la EA ha annunciato il terzo episodio per MD: **Urban Strikes...**

VOGLIO IL REPLAY!

Anzi, la Replay! Realizzata dalla Dattel Electronics e distribuita dalla Grifon Enterprises in Italia, ecco la cartuccia che renderà inutile il Mostro del processo del Lunedì. Dai non scherziamo, la verità è che inserendo questo cartuccione nel Super Nes, potrete rimescolare le viscere delle vostre cartucce e creare dal nulla vite infinite e altri effetti del genere! Tanto per cominciare L'Action Replay 2 ha incorporata una serie di centinaia di codici che potete attivare automaticamente via menu per tutti gli effetti più assurdi. Altrimenti potete anche sollazzarvi nel crearne di vostri modificando i parametri nei menu appositi. Se avete una nuova cartuccia i cui codici non sono ancora compresi nel listone incorporato, niente paura: vi basterà seguire le istruzioni per ritrovarvi con una scorta illimitata di vite infinite, power-up al massimo,

barre di energia che non decrescono neanche a spingerle in dieci persone e così via. Altra simpatica funzione è quella di mandare al rallentatore qualsiasi gioco in qualsiasi momento, rendendo meno frustranti per i novellini certi giochi che, data la velocità, potrebbero essere destinati a marcire sugli scaffali. Notevole è poi la presenza dei Dead Code, in pratica dei piccoli programmi che si sono inventati i realizzatori della cartuccia per creare effetti come il **SANGUE IN MORTAL KOMBAT!** Purtroppo non ve li potete inventare voi, ma già questo megatrucchetto preprogrammato basta e avanza! Ricordiamo che l'Action Replay 2 funziona anche da adattatore universale per rendere compatibili tutti i formati delle cartucce con tutti i formati del Super Nes (giappo, USA, Europa). Se però siete dei puristi della lotta contro il male senza barare, potete semplicemente acquistare lo Universal Adapter, cioè il mega-adattatore che svolge le ultime attività menzionate.

PC KID 2

Casa: Hudson Soft

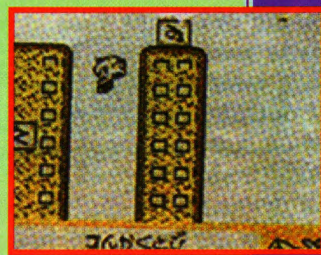
Genere: Platform

Uscita: Giugno

Giocatori: 1

Versione: Gameboy

Dopo la delusione provata per il primo episodio di **PC Kid** su Game Boy, la Hudson ci riprova con **PC Kid Land Biba**, alias **PC Kid 2**, una cartuccia da 2Mbit prevista per la fine di giugno. Il cavernicolo crapone è impegnato in una nuova serie di avventure...



DROPZONE

Casa: Psygnosis

Genere: Sparatutto

Uscita: Settembre

Giocatori: 1

Una cosa che finora non abbiamo ancora visto su SNES è un clone decente di **Defender**. Ci avete fatto caso? Beh, la cosa è grave, perché **Defender** è uno dei

più grandi giochi della storia. Fortunatamente Archer MacLean ha pensato anche a tutti i nostalgici dell'universo (che, lo ricordiamo, non sono necessariamente progressisti), con la conversione del classico dei classici per C64, **Dropzone**, su SNES. Il risultato è



Super Dropzone. Guardate le foto e meditate un paio d'ore sul senso della vita...



NEWS NETWORK

LONDON POSSE

Anche quest'anno, immancabile come le elezioni anticipate, s'è abbattuto sul Business Design Centre di Londra l'ECTS, o European Computer Trade Show, la più importante fiera videoludica del nostro continente. Super Console era là: beccatevi quindi tutte le videonovità con cui potrete sollazzarvi nel futuro prossimo venturo...

di Simon "ad Atene si va" Crosignani



ACCOLADE

Non si può certo dire che la lista di giochi presentati alla ECTS dalla Accolade cominci bene: il prossimo titolo della celeberrima software house americana ad arrivare sui nostri Super Nes (Luglio) sarà infatti **Pelé**, simulazione pedatoria già disponibile da qualche mese per Megadrive, nonché fiasco videocalcistico del 1994. Un vero bidone, a partire dalla giocabilità fino all'inquadratura isometrica "alla FIFA Soccer".

A Settembre, oltre a **Bubsy 2** (Super Nes e Gameboy) di cui trovate una Preview a pagina 30 di questo numero di **Super Console**, potremo sollazzarci (si fa per dire...) con **Speed Racer in: My Most Dangerous Adventures**. Trattasi di tie-in di nippo-cartone animato del 1967 altrimenti noto in Italia con l'orrendo titolo di **Go Go Mach 5**: gli sfortunati possessori di PC hanno già potuto mettere le loro adunche mani su codesto gioco, quindi qualcuno di voi saprà forse già di cosa stiamo parlando. In pratica è un mix fra **Out Run**, **Spy Hunter** e il **Wacky Racer**: l'inquadratura è posteriore e le armi a disposizione del vostro bolide sono innumerevoli. Una vera videotavanata.

Molto più sughoso sembra **Fireteam Rogue**, ma visto che i lavori sono ancora molto "in corso" e che ne abbiamo parlato già un paio di mesi fa, vi ricordo solo che si tratta di una sorta di RPG con dosi massicce d'azione e di fantasy da sboccare.

Per SNES only. Se volete saperne di più andatevi a pescare il n° 2 di **Super**. Ah, a proposito: prima della fine dell'anno non lo vedrete in nessun negozio...



KONAMI

La casa nipponica aveva parecchia carne al fuoco, ma, volendo essere un po' cattivelli, erano pochi i titoli davvero interessanti.

Cominciamo con **Sparkster**, ovvero il seguito di **Rocket Knight Adventures**, platform che ha fatto letteralmente impazzire i possessori di Megadrive. L'uscita su SNES non dovrebbe tardare troppo e ce ne rallegriamo: da quello che abbiamo visto, infatti, **Sparkster** dovrebbe essere un titolo estremamente giocabile e le nuove mosse che può ora compiere il protagonista sono garanzia di longevità. Bella lì.

Il secondo gioco Konami su cui puntare è **Tiny**

Toons Adventures - Wacky World of Sports: trattasi di Olimpiadi "abarth" aventi come protagonisti i simpatici eroi spielberghiani. Di titoli del genere ne sono usciti a paccate, ma questo colpisce per la grafica cartoonistica e tenerosa (o anche cartoonosa e teneristica).

In arrivo, sempre su SNES, (come anticipato lo scorso numero) anche **Batman - The Animated Series**: la versione Gameboy è stata recensita sul numero 4 di **Super Console** e s'è schiaffata un bell'84% quindi tenete le dita incrociate...





SUPER CONSOLE

ACTIVISION

Allo stand della Activision erano presenti un paio di novità sugose per le console della grande "N". Nel futuro prossimo venturo gli unici titoli che



vedremo saranno **Alien VS Predator** e **The Real Ghostbusters** per Gameboy (entrambi già usciti su 16 bit) oltre a una serie di titoli per SNES vecchi come il cucù (almeno per chi segue il mercato nipponico) come **BioMetal** e **X-Kaliber 2097**.

A Novembre si inizia a fare sul serio: **Radical Rex** è un platform per Snes velocissimo e fumettosissimo che vede come protagonista un dinosauro in miniatura e... il suo skateboard! Ebbene sì, il nostro animaletto fa il verso a **WonderBoy**, anche se il gioco si ispira chiaramente a **Sonic**:

non mancano infatti loop, salti, passaggi segreti, nemici massicci e, ormai immancabile in questo genere di titoli, una zona subacquea. Molto divertenti.

te.

Ma la punta di diamante della Activision è senza dubbio **Pitfall: The Mayan Adventure** per Super Nes. Come potete facilmente immaginare, si tratta del terzo episodio casalingo delle avventure di Pitfall, che hanno fatto passare svariate notti insonni ai videoplayer più anziani (Paolo, ti ricordi? Erano davvero un mito... NdSimon): i primi due **Pitfall**, usciti inizialmente su Atari VCS 2600 e Intellivision, hanno venduto 3 milioni e mezzo di copie ed è quindi naturale che la Activision (responsabile, cosa più unica che rara, anche delle versioni originali) spera di bisare questo incredibile successo. Proprio per acchiappare anche gli smanettoni più navigati la software house USA ha deciso di inserire PER INTERO la versione per Atari 2600 di **Pitfall Harry** (il primo, uscito attorno al 1982) nella cartuccia per SNES.

Visto che anche l'occhio e l'orecchio comunque vogliono la loro parte (la giocabilità rimane comunque il punto forte del titolo Activision), sono stati ingaggiati i team della Kroyer Films e della Soundelux Media Labs, rispettivamente per grafica e sonoro. I due studi vantano un pedigree di tutto rispetto in ambito cinematografico (il primo s'è sciorinato un Oscar per le animazioni di **FernGully** e il secondo per il sonoro di **Cliffhanger**) e i risultati si vedono.

La novità principale del gioco sta nel fatto che non vestiremo i panni di Harry, ma di suo figlio: dovremo così addentrarci nella giungla e fronteggiare animali pericolosi, spiriti di guerrieri maya e i soliti ostacoli naturali per salvare il babbo rapito, servendoci, fra le altre cose, di uno skateboard (naaaah...).

Vi basta? No? E allora sappiate che la cartuccia sarà di 16 megabit e vedrà la luce in Novembre. Ce n'è da aspettare...



MIRAGE

La Mirage aveva in pratica un solo gioco in preparazione per Super



Nes, ma di qualità notevole. Stiamo parlando di **Rise of The Robots**, picchiaduro one-o-one robotico dalla grafica in ray tracing davvero massiccia. Abbiamo avuto modo di provarlo a London e sebbene la scelta della palette sia in alcuni casi discutibile, la giocabilità è super (i programmatori si

sono ispirati chiaramente a classici del passato come **Way of The Exploding Fist**, più che ai picchiaduro dell'ultima generazione con le loro improbabili mosse speciali). Un



titolo da tenere senza dubbio sott'occhio nei prossimi mesi.

NEWS NETWORK



PSYGNOSIS

Tre titoli su tutti attendono i possessori di Super Nes per quest'estate: cominciamo con **Puggsy**, conversione da Megadrive di un platform/rompicapo avente per protagonista un simpatico "animaletto" che



deve compiere una serie di azioni parecchio interattive per passare al livello successivo. A proposito dei piccoli roditori, ecco arrivare **Lemmings 2** (anche per Gameboy): su Amiga e Pc ha spopolato e l'aggiun-

ta di nuove abilità lo renderà senz'altro appetibile anche ai possessori del primo **Lemmings** su SNES.



SONY

La Sony è ormai una delle più grosse realtà del mercato videoludico e non c'è quindi da stupirsi nel vedere la quantità di titoli in preparazione da parte della casa responsabile della PS-X, console che dovrebbe spazzare letteralmente il mercato alla propria uscita. Prima di preoccuparci di questo però, diamo un'occhiata ai giochi in arrivo per il nostro SNES...

Andiamo in ordine cronologico e cominciamo quindi con **Eek! The Cat** (SNES - Luglio): Eek! è un gatto viola, protagonista di una serie TV Usa, ed è già parecchio popolare al di là dell'Oceano. Questo tie-in lo vede impegnato nel più classico dei platform/puzzle in cui bisogna avanzare continuamente risolvendo, di tanto in tanto, qualche piccolo enigma. Peculiarità del gioco è senza dubbio la versatilità del felino: per nulla intimorito da **Bubsy**, il nostro eroe può correre, saltare, nuotare, formare un ponte con il suo corpo, spingere altri personaggi, colpirli, azionare leve, ascensori, porte meccaniche e, soprattutto, blastare nemici centrandoli con un bel pesce in faccia!

A settembre ecco **Legend**. Molti lettori ci hanno telefonato o scritto per chiederci notizie su questo gioco per SNES, quindi here we go... Trattasi di affettatutto con ambientazione fantasy, possibilità di giocare in due contemporaneamente, superbi effetti grafici (nebbia, pioggia, lava, rotazioni con Mode 7) e sonori, 14 livelli, 10 tipi di nemici (fra cui guerrieri, zombi, scheletri,



cani, maghi...), tre livelli di difficoltà e una bella opzione Turbo. Niente male...

Il mese successivo sarà il turno di **Addams Family Values** (SNES). C'è poco da dire: il film era una c****a e non riponiamo molte speranze nel tie-in, visto anche il primo episodio. Qui controllate Fester attraverso 14 livelli mostruosi con l'unico scopo di recuperare i componenti più piccoli della Famiglia Addams. L'inquadratura non è più laterale, ma a volo d'aquila. Vi cambia la vita? No? Lo immaginavo...

Novembre, tempo di **Mighty Max** (SNES). No, non è il tie-in del nostro Mad Max (quello è **Monster Max**, recensito in questo numero), bensì un arcade/adventure dedicato ancora una volta a un personaggio TV popolarissimo fra il pubblico di bambini a stelle e strisce. In America sono infatti usciti tonnellate di giochi che portano la sua effigie. Ci mancava solo il videogioco...

A fine anno, oltre alle versioni Gameboy di **Choplifter III** e **The Flintstones** (già disponibili per SNES) potremo finalmente divertirci con la versione 16 bit Nintendo di **Elite**. Beh, il gioco lo conoscete, quindi non mi dilungo inutilmente: vi comunico solo che dovrebbe esserci tutto il gioco originale, oltre a una più vasta gamma di astronavi e a una serie di nuove missioni speciali. Un mito: resta da vedere come se la caveranno con il 3D...

Chiudiamo con **Jurassic Park II** (SNES e Gameboy). Poche dovrebbero essere le somiglianze con il suo predecessore: l'inquadratura sarà laterale, ci sarà un modo due giocatori, 14 missioni da portare a termine (si va dallo sparatutto a veri e propri puzzle game) e una pleora di dinosauri a fronteggiarvi (dovrebbero essere ben quattordici, ognuno con animazioni completamente differenti l'uno dall'altro).





SUPER CONSOLE

SUNSOFT

Quanto tempo è che non vediamo un titolo giocabile della Sunsoft? Parecchio, eh? Beh, quest'avarizia potrebbe terminare ben presto con **The Pirates of Dark Water** per SNES, uno slash 'em up "piratesco" in arrivo per quest'estate. La grafica è ottima, nonostante le dimensioni della cartuccia (8 megabit) e se tutto fila liscio potremmo aver trovato il **Golden Axe** del 1994.



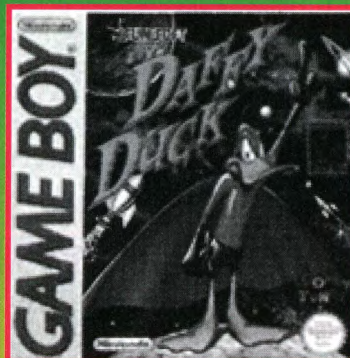
Assai meno promettenti (ma non si sa mai nella vita...) sembrano gli altri due titoli per SNES previsti per quest'estate, **Speedy Gonzales** e **Superman - The Death & Return of Superman**. Il primo è il solito stradannato tie-in platformoso



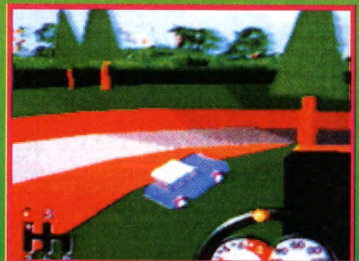
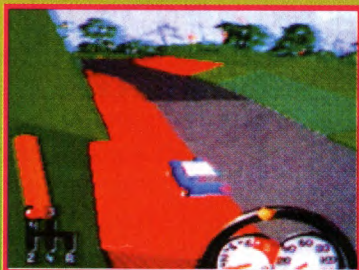
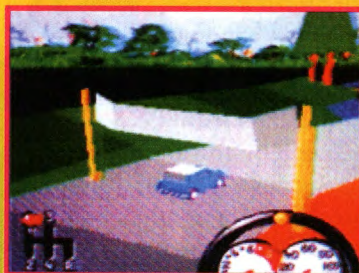
di 8 megabit come ne abbiamo visti a centinaia: prendete **Daffy Duck**, cambiategli la grafica e il gioco è fatto...

Su **Superman** non c'è molto da dire (oltretutto ne abbiamo già parlato sui numeri scorsi): già il fatto di fare un videogioco con questo plot meriterebbe che non ne parlassimo... Comunque si tratta di un picchiaduro di 16 megabit (o 12, non è ancora stato deciso in via definitiva) in cui dovrete vestire i panni dei quattro Superman nati dopo la morte, blablabla... Negativo.

La Sunsoft non s'è poi dimenticata dei possessori di Gameboy: ecco quindi **Daffy Duck** (preso direttamente dalla versione 16 bit) e **Looney Tunes 2 - Taz Escape Acme Zoo** che, oltre ad avere un titolo chilometrico, ispira abbastanza: sì, è il solito platform, ma quando c'è di mezzo il Diavolo della Tasmania il divertimento non manca mai...



RAPIDAMENTE...



Powerslide della Elite rimane un titolo che attendiamo con trepidazione: la versione PC è praticamente pronta e quella Super Nes (che, lo ricordiamo, sfrutta il chip Super FX) non dovrebbe tardare molto. Rammentiamo che si tratta di una simulazione automobilistica a poligoni per SNES mooolto promettente...

A settembre potremo sollazzarci con **Beauty and The Beast** (SNES e NES) della Hudson: in teoria dovrebbe essere lo stesso flop uscito per Megadri-

ve qualche mesetto fa per MD, ma non ci giureremmo... Sempre per Gameboy, a ottobre, uscirà **Bomberman 2**: il gioco è praticamente lo stesso che trovate recensito in questo numero di Super per il 16 bit Nintendo, quindi non lasciatevelo sfuggire.



Chiudiamo la carrellata sulla Hudson ricordando che a novembre uscirà **Inspector Gadget** per SNES, il tie-in del cartone animato più idiota del mondo di cui avevamo parlato mesi o sono...

Mr Tuff della SCI è un picchiaduro semi-robotico dal look estremamente rotondoso. La grafica non sembra malvagia, ma l'originalità è ancora qualcosa di sconosciuto... Ad autunno su Super NES.

NEWS NETWORK

VIRGIN

Quello della Virgin era senza dubbio lo stand più caldo di tutta la fiera: non per le novità presenti (comunque rilevanti), ma per la temperatura che si aggirava sui 42-43°...

Va bene, basta con le battute dementi e sotto con **Demolition Man**: il film ha fatto impazzire mezzo mondo ed era quindi inevitabile che ci ritrovassimo il tie-in fra le scatole.

Inutile dire che si tratta di un distruggitutto in cui vi troverete a vestire i panni di Sly: alcuni livelli sono inquadrati dall'alto, altri lateralmente, c'è la solita dose gratuita di violenza... Insomma, niente di nuovo sotto il sole. A settembre su SNES.

Altro titolo ampiamente trattato sulle pagine di Super Console è **Dragon**: ricordo che è un picchiaduro tratto dall'omonimo film ispirato al

mitico Bruce Lee. Più di 2.000 frame di animazione, sprite giganteschi e una giocabilità paragonabile a quella del vecchio **IK+** dovrebbero far sbavare tutti i possessori di SNES a settembre.

Il migliore gioco di calcio della storia (altro che **FIFA International Soccer!**) arriva finalmente su SNES. **Goal** include il meglio di **Kick Off 1 & 2** e strizza l'occhio agli accorgimenti tecnici e alla giocabilità di **Sensible Soccer**: il risultato è una simulazione calcistica estremamente coinvolgente e realistica. Rispetto alla già mitica versione Amiga, **Goal** per SNES presenta alcune innovazioni di rilievo. Innanzitutto la grafica e la struttura dei menu - alquanto spartana su Amiga - è stata interamente riprogrammata. Le animazioni sono state migliorate: cinquanta frames al secondo non sono

certo brucolini. Le dimensioni degli sprites sono aumentate. E' possibile selezionare due prospettive di gioco (classica, "alla **Kick Off**" oppure "alla **Sensible**", con omini piccoli piccoli), campo di gioco verticale o



orizzontale, più di 100 squadre, possibilità di personalizzare casacche e calzoncini dei giocatori... Una vera figata. A Settembre.

Stesso mese per **Aladdin** su Nes e Gameboy. Voi direte: "E che differenze ci sono dalle altre 1.427 versioni?". Nessuna, quindi...

Novembre sarà il mese di **The Lion King**. Il film omonimo della Disney probabilmente spopolerà nelle sale di tutto il mondo e visto che il team che si occuperà della trasposizione su console (SNES, NES e Gameboy) sarà lo stesso di **Aladdin** aspettatevi un prodotto dalla pregevole realizzazione tecnica.

Visto che ci siamo, annunciamo un paio di titoli previsti per il '95: a gennaio arriverà **Cannon Fodder** su SNES. Il gioco originale (Amiga) ha venduto ziloni: in pratica è una versione "da guerra" di **Lemmings** che punta moltissimo sullo humour e sul gameplay assai semplice. C'è solo un problema: venuta a conoscenza del soggetto, la Nintendo ha subito deciso di apporre il suo veto, levando il sangue dallo schermo. Da tenere d'occhio lo stesso.

Fra un annetto infine uscirà **Spot Goes To Hollywood**, seconda avventura avente come protagonista il punto rosso (non c'entra niente con il sexy shop, maiali!) più famoso del mondo. Alla Virgin non ci hanno saputo dire molto, ma due cose sono sicure: sarà in 3D (probabilmente con un'inquadratura isometrica) e i personaggi saranno renderizzati.



CONCLUDENDO...

Mamma mia, che pena... Scusate lo sfogo, ma quando ce vò, ce vò! Mai la fiera londinese di Aprile era stata così avara di novità e soprattutto di titoli succulenti. Nell'ambiente la sensazione che si ha è quella di una certa inutilità di questa manifestazione, vista la sua vicinanza con l'ECTS di settembre, assai più movimentato e "ricco" (anche perché è lì che vengono presentate tutte le novità natalizie). Anche la consegna degli ECTS Awards (gli Oscar del videogioco, potremmo chiamarli con mooolta fantasia...) è ormai un evento che rasenta la farsa e i premi vengono attribuiti con criteri non meglio definiti (**Aladdin** miglior videogioco e il Jaguar macchina più innovativa? Gettaoutthere!), tanto che abbiamo persino deciso di non pubblicare i vincitori. Se proprio volete conoscere il meglio del panorama videoludico tenete d'occhio la **Super Parade**, che è molto più affidabile. Come dite, questo mese non c'è neanche quella? Allora è proprio la fine...



ESCLUSIVO

PARLA S

Presentare Shigeru Miyamoto non è un'impresa facile. Potremmo spendere un fiume di parole per decantarne le lodi di programmatore, ma non basterebbero. Vi basti sapere che Miyamoto è il migliore game designer della storia dei videogames. Ha creato i migliori giochi di sempre: la saga di Super Mario Bros, Zelda, Donkey Kong, Kirby, Star Wing... E' semplicemente un grande. Senza Miyamoto oggi la Nintendo non sarebbe diventata quel colosso del divertimento elettronico che tutti conosciamo. Shigeru è il guru della grande Enne. Vive e crea a Kyoto, in Giappone. Non sono in molti ad averlo visto. SUPER CONSOLE lo ha intervistato per voi.

SUPER CONSOLE: Mr. Miyamoto, innanzitutto vorremmo ringraziarla per averci concesso questa intervista. Abbiamo un sacco di domande per lei, quindi vorremmo arrivare subito al sodo. Possiamo darti del "tu"? Oh, bella lì... Dunque, per molti rappresenti un vero e proprio mito, un modello irraggiungibile, un semi-dio. Potresti spiegarci come si fa a diventare Shigeru Miyamoto, il migliore programmatore della storia? Che cosa rappresenta per te la Nintendo? Se non fossi diventato un game designer, cosa avresti voluto fare nella vita?

SHIGERU MIYAMOTO: Frequentavo l'Art & Craft University di Kanazawa prima di cominciare l'avventura con la Nintendo. Già allora coltivavo il sogno di diventare un designer o un creatore di giocattoli originali ed innovativi per bambini. Se avessi avuto talento, oggi probabilmente sarei un disegnatore di cartoni animati. Per un certo periodo della mia vita desideravo diventare un musicista. Penso comunque che amerei i

videogiochi anche se non fossi un programmatore.

SC: Qual è stata la tua prima idea per un videogioco? Hai una musa ispiratrice?

SM: Quando vidi per la prima volta **Western Gun** (un antesignano dei videogames, presente soprattutto nei luna-park, ndr) e **Invader**, mi convinsi che avrei potuto realizzare dei giochi interessanti basati su semplici regole. Ad esempio una simulazione di baseball fondata su precise regole. Quando ho visto **Invader**, inoltre, è nato in me il desiderio di realizzare delle animazioni.

SC: Qual è il personaggio dei videogames che preferisci?

SM: **Pac Man**, sicuramente. Sebbene graficamente semplice, **Pac Man** non ha perso smalto con l'età e resta tutt'oggi un grande gioco che richiede abilità e grande coordinazione.

SC: Come hai creato personaggi come Mario, Link e Kirby?

SM: Ispirandomi a valori come la necessità di perseverare contro ogni avversità e superare anche gli ostacoli più impervi. Alla base di giochi come questi c'è la voglia di migliorare costantemente la qualità dell'intrattenimento elettronico.

SC: Tra tutti i giochi che hai realizzato fino ad oggi:

- 1) Quale preferisci?
- 2) Quale è stato il più difficile da programmare?
- 3) Quale consideri maggiormente gratificante?

SM: Mi è particolarmente piaciuto convertire **Sim City** per SNES. Il gioco più difficile per me è stato **Zelda**, il primo, per NES. Per quanto riguarda il più gratificante, sicuramente **Super Mario**.

SC: Parli dei tuoi personaggi con una sorta di affetto oppure li consideri dei semplici "strumenti di lavoro"?

SM: Sono molto affezionato ai personaggi che ho creato. Anzi, ti dirò: quando altri programmatori maneggiano le mie "creature" per realizzare degli spin-off sono sempre un po' nervoso. In genere li tampino costantemente per assicurarmi che stiano svolgendo un buon lavoro. Solo quando sono certo che la qualità dei giochi è elevata mi tranquillizzo.

SC: C'è qualche ragione particolare dietro l'attaccamento che dimostri per i tuoi personaggi? Hai mai preso in considerazione l'ipotesi di realizzare un picchiaduro?

SM: Beh, qualche anno fa ho partecipato alla realizzazione di **Punchout**, il coin-op, insieme ad altri programmatori. L'arbitro del gioco, come tutti ricorderete, era **Mario**.

SC: A questo proposito: qual è la tua opinione sui picchiaduro?

SM: Ritengo che alcune scene di violenza siano essenziali alla struttura stessa del gioco, ma non laddove il gioco propaga una violenza

fine a se. Quando si programma un gioco per legittimare la violenza gratuita si va contro l'essenza stessa del sano divertimento.

SC: Stai lavorando a qualche progetto segreto che non coinvolge direttamente la Nintendo, che coltivi solo per soddisfare la tua inesauribile vena creativa? Hai mai considerato l'idea di realizzare il videogioco "definitivo"? Se la risposta fosse affermativa, che tipo di prodotto dovremmo aspettarci?

SM: Non ho mai pensato di sviluppare progetti personali, ma anche io ho dei passatempi. Adoro il softball, il nuoto e lo sci. Mi diletto a suonare il piano e la chitarra, anche se devo ammettere che non sono un granché come pianista. Non penso che possa esistere un limite invalicabile per i videogiochi, quindi la stessa definizione "definitivo" per me non ha senso. Proseguirò a sviluppare giochi con l'obiettivo primario di creare qualcosa di giocabile e divertente.

SC: Qual è il gioco che preferisci in assoluto? Perché?

SM: I miei giochi preferiti sono **Super Mario** e **Donkey Kong**. Questi due giochi mi hanno consentito di esplorare degli itinerari videoludici precedentemente ignoti, e di ampliare le mie capacità di programmatore.

SC: Ora vorremmo rivolgerti una caterva di domande a proposito di Zelda,



HIGE RUMIYAMOTO!



che consideriamo il vero e proprio paradigma degli ARPG (action RPG: giochi di ruolo d'azione). Sei pronto? Dunque, dove hai tratto l'ispirazione per creare Zelda?

SM: Zelda è sinonimo di avventura. Il mio sogno era quello di creare un gioco che permettesse a impavidi eroi di attraversare labirinti artificiali e di simulare il processo di maturazione che tutti noi sperimentiamo nella vita di tutti i giorni. L'ispirazione deriva dai miei sogni di ragazzo: amavo inventarmi delle avventure in cui io stesso ero il protagonista, in scenari medioevali, tra magie e alabarde, che mi ricreavo con la fantasia.

SC: Prevedevi sin dal primo Zelda che il tuo gioco costituiva in realtà il primo episodio di una lunga serie?

SM: Sì. Man mano che l'avventura di Link prendeva forma mi sono reso conto che il gioco sarebbe diventato piuttosto una saga.

SC: Dove hai tratto l'ispirazione per inventare dei nomi così originali, dei luoghi così pittoreschi?

SM: Beh, qualsiasi cosa costituisce una fonte di ispirazione per me. Il nome Link, ad esempio, è stato scelto aprendo a caso un dizionario di termini informatici. Link significa "la persona che unisce i pezzi della tri-force".

SC: Le avventure di Zelda sono basate su una mitologia in particolare? Link si basa su qualche eroe

reale?

SM: No. Le avventure di Zelda si svolgono in un regno immaginario chiamato Hyrule, dove vivono le fate. L'ambiente l'ho creato ispirandomi ai luoghi che frequentavo da bambino... Link non è basato su alcun personaggio realmente esistito o esistente...

SC: Come diventa principessa, Zelda?

SM: Fondamentalmente la principessa del Regno di Hyrule eredita il nome Zelda.

SC: Come ha fatto Link a diventare il personaggio che tutti conosciamo?

SM: Link è nato insieme al primo episodio di Zelda, intitolato Zelda Legend, dal sottoscritto e dal mio assistente, Mr Tezuka. Nel secondo gioco, Link era il protagonista dell'action-game. Mentre il Link "definitivo" è quello di Zelda III, la versione per SNES o quella per Gameboy.

SC: Stai lavorando a qualche nuova avventura di Zelda, magari proprio per Project Reality?

SM: Può darsi... Dovrete aspettare ancora un po'... (VEDI NEWS: PROJECT REALITY UPDATE)

SC: Quali sono gli sviluppi che vedremo nei prossimi giochi di Zelda?

SM: Personalmente vorrei sviluppare nuove avventure per sistemi e formati differenti da quelli attuali...

SC: Zelda ha riscosso un enorme successo in ogni parte del mondo, ma

soprattutto in Giappone. Pensi che ciò abbia qualcosa a che fare con la cultura nipponica?

SM: E' vero, Zelda è molto popolare in Giappone. Anche se devo riconoscere che, laddove Mario è conosciuto anche da coloro che non giocano con i videogames, Zelda è popolare invece soprattutto tra i videoplayers...

SC: Abbiamo recentemente visto Zelda's Adventure per CD-i Philips. Questo significa forse che in futuro potremo vedere Zelda su piattaforme come 3DO o Sony PS-X?

SM: Per essere sincero, non ci ho ancora pensato...

SC: Quanto tempo è necessario, in genere, per creare un'avventura come Zelda III?

SM: Innanzitutto spendo un anno circa a sperimentare ogni idea e a creare scenari e tematiche. Poi impiego uno o due anni per programmare interamente il gioco. Direi tre anni in totale...

SC: Le personalità dei personaggi di Zelda erano già sviluppate sin dal primo episodio, oppure si sono evolute man mano che realizzavi nuove avventure?

SM: La trama generale e gli oggetti che appaiono nel gioco sono state le prime cose che ho creato. Per quanto riguarda i personaggi in sé, posso dire che "maturano" e "crescono" ad ogni nuovo gioco...

SC: Hai creato interamente Zelda, oppure ti sei avvalso della collaborazione di qualche sviluppatore nipponico, come la HAL?

SM: No, diversi programmatori della NCL hanno svolto parte del lavoro, io ho co-prodotto, se così si può dire...

SC: Secondo te, è corretto dire che il successo di Zelda dipende anche dal fatto che è stato introdotto sul NES, quando non era ancora scoppiata la "guerra delle console"? Lanciando i nuovi episodi su piattaforme differenti dal NES (SNES e GB) la Nintendo si è garantita un certo numero di potenziali acquirenti delle nuove macchine... Se Zelda fosse stata lanciata solo su SNES, non pensi che il successo che avrebbe ottenuto sarebbe stato minore?

SM: Sono d'accordo... Se la versione per NES di Zelda non fosse mai uscita, non saremmo stati in grado di creare la versione per SNES dal nulla.

SC: Prevedi di introdurre nuovi personaggi nelle prossime avventure di Zelda? Stai lavorando a qualcuno di essi in particolare?

SM: Sicuro! Nuovi personaggi appariranno nei prossimi episodi. La prima cosa da tenere in considerazione quando si introducono nuovi eroi è la rilevanza che essi avranno nel corso dell'avventura. E'

necessario fare modifiche di sostanza, non di forma...

SC: Che ne diresti di un Legend of Zelda IV che permetta il gioco simultaneo a due giocatori...

SM: Ci abbiamo già provato, ma abbiamo concluso che il modo a un giocatore resta il migliore per questo genere di giochi.

SC: Quanto tempo hai impiegato per programmare interamente il primo Zelda per SNES, NES e GB?

SM: La versione per NES mi ha impegnato per circa un anno, quella per GB un anno e mezzo, quella per SNES due anni e mezzo...

SC: E' possibile che in futuro Link abbandonerà gli scenari caratteristici degli RPG per diventare il protagonista di giochi completamente diversi, come platform o sparattutto?

SM: Er... No. L'idea centrale che sta alla base di un personaggio come Link è la sua capacità di risolvere enigmi. Avete mai visto degli sparattutto ad enigmi?

SC: Qual è la valuta che circola nel regno indiano di Hyrule? Sembrano esserci delle influenze etniche abbastanza evidenti...

SM: Mi è piaciuto il suono della parola "RUPEE" (Rupia) sebbene non stessi pensando esattamente all'India. Che ne dite della lira, allora?



THE INCRED

PREVIEW

Oops, mi è scappato...

Una delle macabre possibilità del gioco: far sfioracchiare un nemico dai proiettili dei suoi stessi compagni...

E ' grosso. E' verde. Ha un carattere orribile, l'alito cattivo, una pettinatura oscena,



LA FORZA BRUTA E MUTA

Nel vocabolario di Hulk il termine "fair play" non esiste. Del resto, le uniche parole che l'energumeno dalla pelle verde conosce sono "Aaarghh!" e "Nnnnghhh!" Ad ogni modo, la sua mancanza di sportività viene ampiamente dimostrata dalla sua disponibilità ad usare qualsiasi oggetto o essere vivente gli capiti a tiro come scudo durante il combattimento. Particolarmente spassoso è vedere quando Hulk afferra un nemico per la gola e lo fa sfioracchiare dai proiettili mentre lui incede indisturbato. Di Hulk si può dire tutto, salvo che sia un gentiluomo!

Hulk, avevi detto che avresti smesso con gli psicofarmaci!

Un regalino per te, di tutto cuore! (Scontata? No, dai...)

i suoi pantaloni non sono della taglia giusta e...noi non saremo quelli che gli diranno queste cose in faccia. Ma ovviamente quello che volete sapere non è che fine farebbe la redazione se osasse mettere l'Incredibile Hulk di

L'invidia per Superman spinge Hulk a disfarsi di tutte le cabine telefoniche della città...



IBLE HULK



Una delle singolari mosse del gioco: l'Applauso Sonico, che scaraventa indietro i nemici...



Da sinistra a destra: quello che succede a Hulk dopo una giornata di lavoro intenso. Da destra a sinistra: quello che succede a Bruce Banner dopo che gli hanno pestato un piede...



Un'esplosione investe il colosso verde

fronte a queste spiacevoli verità sul suo conto, bensì tutto quello che c'è da sapere sul nuovo beat'em up della US Gold che ha per

protagonista il macigno verde dei Marvel Comics. E allora sappiate che l'arcinemico di Hulk, tale Leader, ha scatenato il suo

non vede di buon occhio la cosa, e quindi entra in azione per vanificare il piano criminale del suo acerrimo antagonista. Potete dunque immaginare la bagarre che viene a

temibile esercito robochimico contro la popolazione della Terra nel tentativo di conquistare il mondo. Ma Hulk ovviamente

crearsi quando l'alter-ego del dottor Bruce Banner viene a contatto con la milizia biomeccanica del Leader: servendosi in molteplici modi delle sue risorse fisiche, il gigante verde non risparmia niente e nessuno. The Incredible Hulk butta estremamente bene; lo sprite dello stesso Hulk è uno dei più dettagliati che abbiamo mai visto e oltretutto dispone di mosse speciali squisitamente cattive, come potete vedere dalle schermate qui riprodotte. State con noi per l'imminente recensione del gioco e nel frattempo checkatevi le foto...



Mi è sempre piaciuto il verde elettrico...

FACCE NOTORIE

Se, giocando, pensaste di aver già visto alcuni dei volti in cui Hulk si imbatte, avreste ragione. Il Leader, infatti, ha chiamato in suo aiuto numerosi dei vecchi antagonisti del gigante verde (come se scaraventare un intero esercito contro di lui non fosse abbastanza!). Ecco quindi entrare in scena Tyranus, Absorbing Man, The Abomination e The Rhino, per non parlare degli eserciti che loro stessi si sono portati dietro: mamma!

THE
INCREDIBLE
HULK

CASA

US GOLD

DATA DI USCITA

AZIONE

GENERE

SETTEMBRE

MACCHINA



Confessa! Sei stato tu a pitturarmi di verde mentre dormivo...



E' permesso?

SUPER CONSOLE 29



BUBSY 2

PREVIEW



Sarà mica il solito platform? Ma figuriamoci!

Bubsy II è un gioco estremamente originale ed innovativo. Pensate che include persino, e sottolineo il persino, tre sottogiochi che hanno la funzione di

Frogapult, un remake - probabilmente non autorizzato - di Frogger. Sapete che cosa non sopportavo del primo Bubsy? Lo so, non potrebbe fregarvene di meno, ma io ve lo dico lo stesso: il fatto che quando sfioravate un avversario, l'amorevole Bubsy

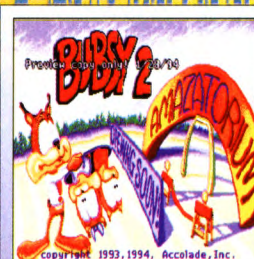
episodio Bubsy è corredato da una barra di energia. La barra rappresenta il vostro livello energetico: quando venite colpiti per tre volte, passerete a miglior vita elettronica. A questo punto dovrei raccontarvi la trama, ma preferirei evitare visto che in fondo non conta nulla ai fini del gioco. Ne è consapevole persino Bubsy, il che è tutto dire. Possiamo quindi a cose più interessanti: Bubsy II vanta CINQUE mondi, QUINDICI - e dico QUINDICI - livelli inzuppati di



interrompere il ritmo della narrazione! Il primo si intitola Bobcat Boungee, in cui il nostro eroe si improvvisa equilibrista. Bubsy equilibrista... Ve lo immaginate, sigh? Il secondo è - te-dah! - Armadillo Pachinko, che dovrebbe avere qualcosa a che fare con Arnold Dillo, il nuovo "amichetto" di Bubsy e, ovviamente, un deleterio pachinko. L'ultimo, ma non meno importante, è



schiaffava all'istante. Insopportabile. Se ne devono essere accorti anche i programmatori, dal momento che in questo secondo e probabilmente non ultimo



CASA

ACCOLADE

DATA DI USCITA

GIUGNO

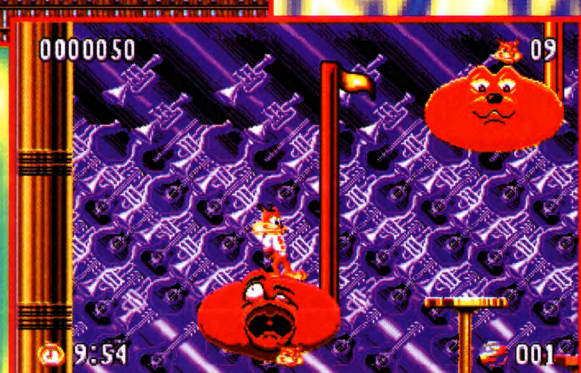
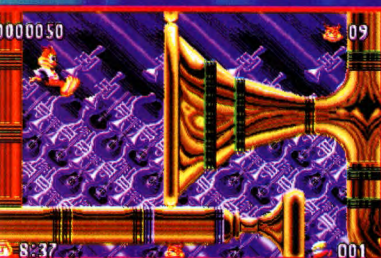
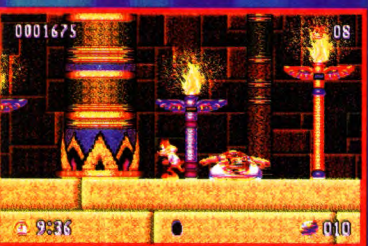
GENERE

PLATFORM

MACCHINA



piattaforme, tarpani di ogni genere e un sacco di grafica goduriosa. Bubsy II include una serie di frasi intelligentissime completamente digitalizzate, del tipo "Abbiate la cortesia di affrettarvi, perché il tempo a vostra disposizione sta terminando". Potete scegliere se giocare un livello per guadagnare vite extra, per raccogliere più diamanti possibili, o per finirlo nel minor tempo possibile. Potete addirittura mettere in pausa e sgranocchiarvi nel contempo una banana.



SPECIALE USA 94

CI SIAMO! Ehm... cioè veramente manca un mesetto ma l'atmosfera dei Mondiali iniziamo già tutti a sentirla, no? Ecco perché non poteva mancare una carrellata di simulazioni calcistiche che investisse il mondo dei videogiochi, riempiendo i monitor di verde, di gente che prende a craniare uno sferoide, di elenchi infiniti di nomi beoti, di bizona e pressing, di esultanze dementi! E allora preparatevi a padroneggiare la palla in Kick Off 3, a tirare mine da centrocampo in Fifa Soccer, a esaltarvi di fronte alle animazioni di Ryan Giggs, a scoprire il mito di Sensible Soccer sul piccolo schermo del



Gameboy! E beccatevi allora anche le preview del gioco ufficiale del mundial della US Gold (ancora loro!), del nuovo Striker e di Empire Soccer. Noi abbiamo dato i nostri voti ma sarete voi (magari influenzati un pochino da noi) a decretare il più gettonato, quello che alla fine potrà fregiarsi del mitico titolo di CAMPIONE DEL MONDO (delle vendite)! Siamo o non siamo in Italia, il paese del calcio? E allora preparate popcorn e Coca, joypad e Super Nes, modellate una coppa del mondo col pongo, comprate almeno UNO dei giochi recensiti (va bè, risparmiate un po' sulla Coca e sui popcorn) e avventuratevi nel vostro personale Campionato del Mondo: vai con la sigla della FIFA!



PREVIEW

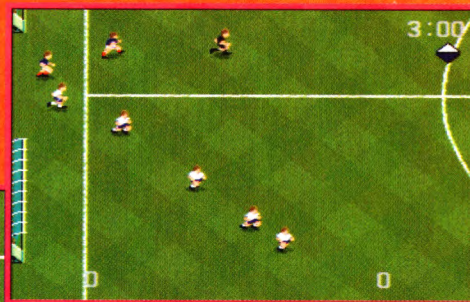
WORLD



Il Camerun tornerà protagonista a USA 94?

Diciamo la verità: il nome Tiertex, il team di sviluppo dietro a questo ennesimo gioco su licenza targato

US Gold, non ispira una grande fiducia. Chi conosce i loro precedenti - er - "lavori" su Amiga, in genere scuote la testa al solo sentirli nominare e cade in profonda depressio-



E' mia la moneta, l'ho vista prima io! No, è mia! Molla l'osso!

IL PALO E' FISSO, TU SEI FESSO...

Una delle peculiarità di **World Cup USA '94** è l'abbondanza di opzioni. Ce ne sono fin troppe - per essere sinceri - tanto che vi faranno rimpiangere la grettezza degli schiacciapensieri Mattel. E' possibile settare a proprio piacimento praticamente ogni dettaglio del gioco, compresi i più irrilevanti come, che so, il colore degli occhi della sorella dell'arbitro. E' presente persino una sezione semi-manageriale grazie alla quale potrete pianificare le tattiche di gioco disponibili o sperimentare nuovi moduli offensivi e/o difensivi. Roba proibitiva persino per le Giovani Marmotte. In conclusione: l'elemento arcade è predominante, ma dovrete sviluppare una certa strategia per portare a casa il trofeo calcistico più ambito: la Coppa del Mondo!



Per esempio, se prendete Mimmo Bagaria e lo spostate a centrocampo...

PALLA O CAMPO?

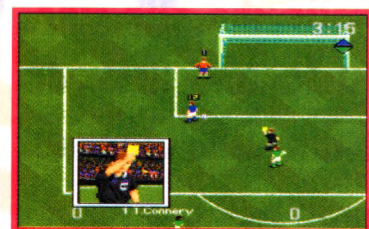
Evitiamo di dire banalità, tipo "la palla è rotonda", "la vita l'è bela perché l'è varia", e andiamo subito al punto. La giocabilità: i Tiertex hanno lavorato sodo per sviluppare un metodo di controllo semplice e immediato. Ora, fateci caso: quante miliardi di volte abbiamo letto o sentito frasi simili? Ci auguriamo per la salute dei Tiertex che ciò corrisponda al vero. C'è di più: è possibile giocare utilizzando un solo tasto, oppure imparare a dosare gli effetti dell'after-touch di kickoffiana memoria utilizzando ben tre pulsanti differenti. Fondamentale è apprendere rapidamente la tecnica del passaggio: se ci fate la mano, pardon, il piede, potrete ammalare le platee e le tribune con azioni frenetiche di brutto. Particolarmente interessante è l'opzione che permette di "incollare" letteralmente la palla al piede del giocatore che controllate. **Striker** docet. Ideale per i principianti. Ma i giocatori più smaliziati dovrebbero evitare questi compromessi, boicottare il "Bostik Mode" e giocare da veri uomini. Eccehca...



Romario s'involta verso l'area avversaria...

ne. Conosco un tizio che addirittura... Vabbé, non divaghiamo... Allora, dicevo: nonostante tutto, sembra che negli ultimi tempi i nostri amici siano migliorati nettamente.

Che ci volete fare: è caduto il muro di Berlino, è scoppiata Tangentopoli... Insomma, le cose cambiano... Fatto sta che dopo l'ottimo **Super Kick Off** per MD, i Tiertex sono tor-



WORLD CUP USA '94



WORLD CUP
USA '94

CASA

US GOLD

DATA DI USCITA

GIUGNO

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA



Il rinvio da fondo
campo con relativa
traiettoria

Lo schermo principale
delle opzioni di
World Cup 94



ALLORA, TUTTO CHIARO? OTTO IN DIFESA, TRE IN ATTACCO

World Cup USA '94 utilizza la prospettiva inclinata a 3/4 (qualunque cosa voglia dire) che avevamo già apprezzato in **Sensible Soccer** o in RPG come **The Secret of Mana**, ma questa è tutta un'altra storia. La scelta di avvalersi di una simile inquadratura è stata motivata da Tony Bickley, game designer, con il fatto che essa permette una più ampia visione del campo da gioco. Sì, certo, lo dicono tutti. Da questo punto di vista, **Kick Off 3** è fortemente penalizzato, più che altro perché lo ha prodotto la Anco e non la US Gold.

nati con un'altra simulazione di calcio veramente appetitosa, che potrebbe rivelarsi un'autentica chic-

ca. Volete sapere perché? Checkate le foto e fate finta di leggere quanto segue...

LA DANNATA MASCOTTE

Ebbene sì, **World Cup USA '94** include la deleteria mascotte che qualche individuo triste e complessato ha concepito in un pomeriggio di un giorno da cani. Trattasi nella fattispecie di **Striker**, che non è un gioco della Elite, ma un bastardino che gioca a pallone veramente da cani. Mascotte a parte, **World Cup USA '94** butta decisamente bene, e rutta altrettanto bene, se è per questo, ma se volete sapere se vale la pena di fraccassare le scatole alla mamma per farsi comprare "anche 'sto gioco", non perdetevi la mirabolante recensione che apparirà sul prossimo avviluppante numero di SUPER CONSOLE. Palla al centro. Chi è fuori è fuori chi è dentro è dentro.



Un'occhiatina
all'Eire, prossima
avversaria dell'Italia

Un poderoso
salvataggio del
portiere brasiliano





► WORLD CUP STRIKER ◀

WORLD CUP STRIKER

CASA

ELITE

DATA DI USCITA

GIUGNO

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA



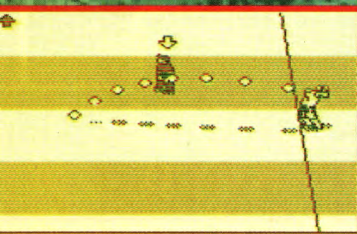
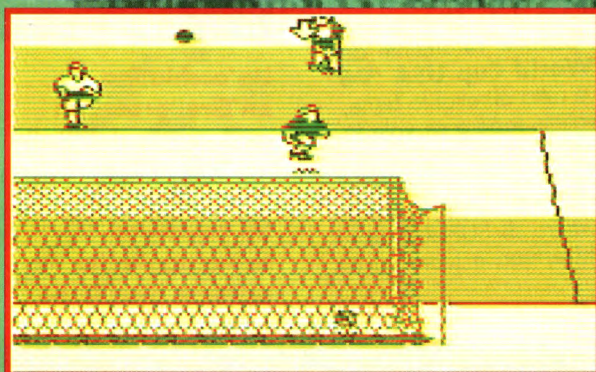
PREVIEW



Striker, il soccer della Elite per il Super NES, è considerato da alcuni il miglior calcio videoludico su console e il prossimo giugno sarà disponibile una versione riveduta e corretta. Cosa avrà mai fatto la Elite per migliorare un titolo così massiccio? Beh, tanto per cominciare, **World Cup**

controllate dal computer sono programmate per esibire capacità superiori a quelle del gioco originale, per cui i giocatori avranno questa volta più filo da torcere. Ci sono poi 32 diverse squadre disponibili e i rigori, i calci d'angolo, le rimesse laterali e i calci di punizione, che novità, eh? Se non siete convinti delle virtù di questo nuovo calcio della Elite, sappiate che **World Cup Striker** fa un uso del Modo 7 ancora più massiccio rispetto al gioco originale, estendendosi fino ai calci di rigore. Che altro dire? Ah sì: il Super NES non sarà l'unica macchina della Nintendo a beneficiare di questa meraviglia calcistica. La Elite,

svolgendo un lavoro di conversione che ha dell'incredibile, è riuscita a schiacciare **World Cup Striker** sul Game Boy, e quasi in tutta la sua interezza! Ovviamente l'area di gioco è più piccola in quanto c'è da compensare la grandezza degli sprite, ma per il resto la versione portatile di **World Cup Striker** è l'esatto duplicato in miniatura della cartuccia per il Super NES. Insomma, non c'è dubbio che la Elite renderà questo 1994 un anno calcisticamente più caldo di quanto già non sia!



Striker è una cartuccia da 8 mega (l'originale ne vantava solo 4); ciò equivale al doppio di tutto ciò che rende l'attuale **Striker** buona cosa. I giocatori sono animati con maggiore cura, c'è un assortimento di tiri a disposizione del giocatore e, last but not least, possono giocare fino a cinque persone. In secondo luogo, le squadre





EMPIRE SOCCER 94

PREVIEW



Mentre ogni calcio videoludico attualmente in lavorazione si propone come una simulazione realistica del nostro amato sport nazionale, la Empire ha scelto di fare le cose a modo suo. **Empire Soccer 94**, dato in uscita per giugno, è un titolo definibile più un "gio-

co d'azione calcistica" che una "simulazione di calcio". Per avere

un'idea più precisa di quanto implica ciò, continuate a leggere...



SOCCER POWER

Ogni squadra può disporre di sei tiri speciali, da selezionare prima dell'inizio di ogni partita. Fra i colpi a disposizione, vale la pena segnalare i Super Barges, per via dei quali i giocatori della squadra avversaria vengono stesi per dieci secondi; i Power Drives, così potenti che la palla può essere paragonata al proiettile di una pistola; ed infine i Banana Shot, che portano la sfera lungo un arco di 90 gradi per farla finire sul retro della porta!

LA TERRA DEI GIGANTI

Come potete vedere dalle presenti schermate, gli sprite usati per gestire l'azione calcistica in **Empire Soccer 94** sono enormi, specie se paragonati alle "miniature" viste in qualsiasi altro calcio videoludico. Questo audace approccio si estende alla presentazione, dove enormi caricature di arbitri, portieri e tifosi si affacciano di quando in quando sullo schermo per evidenziare un goal particolarmente bello o un fallo particolarmente grave.



CASA

EMPIRE

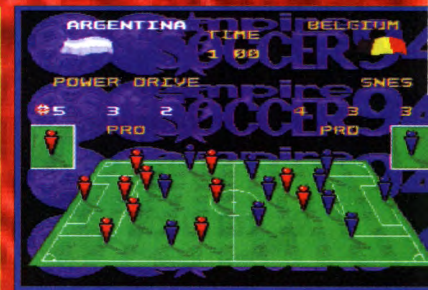
DATA DI USCITA

GIUGNO

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA





FIFA INTERNAT

REVIEW

POLVERE DI STELLE

Come nella versione per Megadrive il giocatore da voi controllato sarà contrassegnato da una stella colorata ai suoi piedi che lo seguirà come un'ombra. Nel caso in cui si disputino incontri a più giocatori il colore interno della stella muterà da rosso a blu a giallo e a bianco. Se tutti giocassero nella medesima formazione la cosa potrebbe farsi un tantino problematica. Generalmente infatti la selezione computerizzata del giocatore manuale avviene in base alla sua distanza dal pallone ma è comunque possibile eseguire una selezione manuale del giocatore desiderato semplicemente pigiando il tasto al momento giusto, più o meno come avviene nella stragrande maggioranza delle simulazioni calcistiche. Allo stesso modo la potenza del tiro è data dal lasso di tempo di pressione del pulsante, in modo direttamente proporzionale. Piazzatevi sulla tre quarti e, mentre correte, pigiate per un paio di secondi e rilasciate: ecco il metodo più ingegnoso per segnare. Omoshiroi...

Aria di mondiali e si vede: nell'ultima paio di mesi le simulazioni calcistiche, soprattutto per Super Nintendo, si

sono davvero sprecate, proponendo po accomunati da di tutto ciò parrebbe una realizzazione be quasi ovvia che tecnica piuttosto il Super Nintendo bieca. Alla luce



A nulla vale il tuffo del portiere...



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia

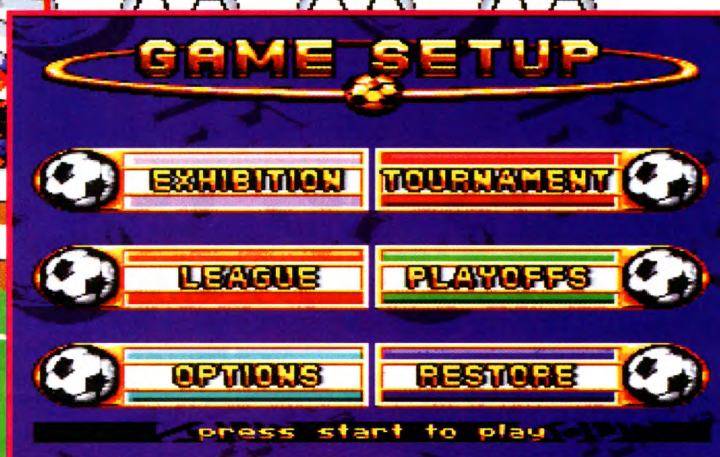
HOLLY SI ALLENA TIRANDO I RIGORI, BENJI SI ALLENA PARANDO I RIGORI

Neanche a dirlo la presente conversione di **Fifa** riprende step by step tutte le principali caratteristiche che ogni buona simulazione calcistica dovrebbe annoverare: calci di punizione a uno, a due, rigori e persino fuorigioco. Il tutto può essere comodamente escluso o ridotto nel menu delle opzioni, cosa interessante soprattutto nel caso dei fuorigioco che, se non esclusi, si abbattono copiosi, soprattutto nei vostri confronti. Per quel che concerne i calci di rigore, c'è invece da dire che sono così difficili da ottenere, che un modo d'esclusione sarebbe stato sin troppo. Per quel che riguarda invece rinvii e rimesse il modulo di gestione risulta abbastanza singolare: pigiando una singola volta il pulsante e muovendo il pad si seleziona l'area di gioco in cui si desidera far cascare la palla. Rilasciando il tutto e ripigiando il pulsante, il gioco sarà fatto.



IONAL SOCCER

Una specialità dei portieri di Fifa Soccer: parare i tiri da mezzo metro...



Tutte le opzioni principali di Fifa Soccer



Il replay: con il mirino potete spaziare per il campo...

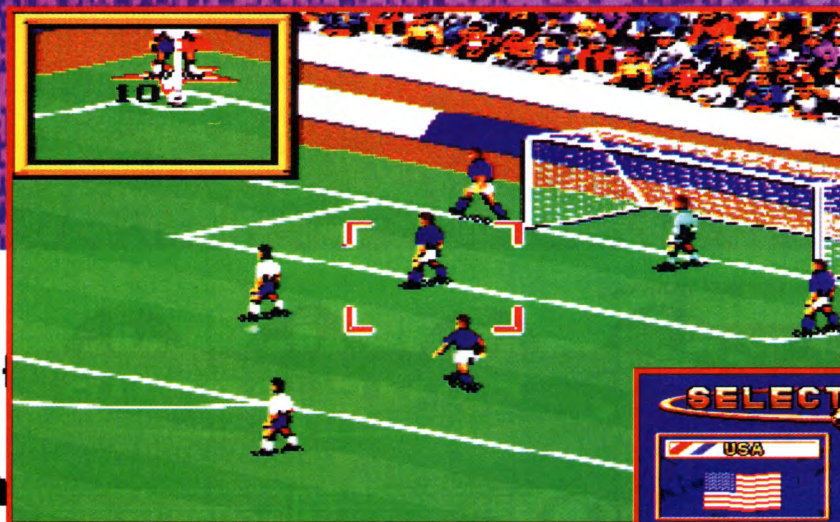
potesse anche non costituire la macchina ideale per sviluppare giochi di calcio. Dove sta il reale problema? Non certo nelle disfunzioni grafiche, ed il presente Fifa Soccer ne è testimone, pur non offrendo cose ma-

HOLLY RINCORRE, HOLLY HA IL PALLONE, BENJI LO SEGUE CON ATTENZIONE

Hum, mica tanto vero...Se infatti i portieri si dimostrano dei semidei parando tutto il possibile nel caso in cui si svolgano azioni sottoporta, si dimostrano inespugnabilmente delle sole nel caso in cui partano tiri da distanze ragguardevoli (pensate che siamo persino riusciti a segnare da centrocampo, il che è tutto dire...). Il fattore giocabilità pare davvero immutato dalla precedente versione per Megadrive: in **Fifa International Soccer** risulta infatti possibile imbastire azioni di ogni tipo in modo non troppo complesso e piuttosto divertente. Si va dai semplici cross a centro area alle triangolazioni, ai passaggi al volo per finire con le evoluzioni più disparate che culminano con grandi tuffi di testa al volo e con acrobatiche rovesciate aeree alla Captain Tsubasa (Oliver Hatton per il popolo nostrano...). Sicuramente vi starete domandando dove sta la magagna: semplicemente nel fatto che la stragrande maggioranza di tutto il ben di dio sopra elencato è esclusiva prerogativa della macchina e non fa sempre piacere vedere i vostri compagni di squadra concludere a rete meravigliosamente mentre voi state impalati come dei beotissimi stoccafissi!



L'arbitro si mangia tutte le falangi superiori all'improvviso...



Le due squadre che non hanno fatto nessuna fatica per arrivare a USA 94



Il portiere compie un miracolo dei suoi...



COMMENTO



Vi giuro che davvero non riesco a capire perché sul Super Nintendo nessuno (e ribadisco nessuno) riesca a pubblicare un gioco di calcio decente sotto ogni aspetto: in più di tre anni ne saranno usciti almeno una quindicina ma solo **Sensible Soccer** può essere preso in considerazione, ed è pure abbastanza minimalista dal punto di vista grafico.

Con questo non voglio asserire che **Fifa International Soccer** vada scartato a priori ma che certo non costituisce nulla di particolarmente attraente. Sono convinto che sia una gran bella cosa da vedere, con passaggi di tacco, azioni ben costruite, evoluzioni da sballo, ma appena presi i comandi ci si accorge che quasi tutto ciò che di bello si vedeva viene eseguito dalla macchina e che a voi rimane ben poco da fare se non tirare delle gherminelle dalla tre quarti di campo, la tecnica migliore (forse anche l'unica) per essere sicuri di segnare. Ci sono anche alcune note positive quale ad esempio la grafica che secondo alcuni perde qualcosa nei confronti della versione Megadrive ma che secondo me rimane comunque di buon livello. Aggiungete a questo la possibilità di giocare in quattro simultaneamente tramite apposita interfaccia, organizzando i classici due contro due oppure delle enormi fagiolade con tutti i giocatori umani nella stessa squadra. Direi che a questo punto **Fifa International Soccer** se ne esce in modo discreto, non certo troppo buono ma, si sa, ormai a cose di questo tipo ci siamo abituati. Sayoonara...



stendentali. Neppure nel sonoro: cori da stadio e marce varie possono di-

Il virus del computer dello stadio devasta la scritta della vittoria



Massaro,
Signori o
Baggio?

venire una
vera fonte di
attrattiva, co-
me dimostra-
to il mese
scorso per
Power Base-
ball, ad
esempio. In
quanto a gio-
cabilità poi,
Sensible Soc-

5 giocatori
impiegnati e
un tarantolato
in campo: è
successo, è
GOOOOL!!!

In questo
schermo si
decide chi
è computer
e chi è
umano...



zioni. Ecco allora
dov'è il problema:
qualcuno non
deve essersi
ancora accorto
che per realiz-
zare una buona
simulazione
calcistica tutti i
parametri so-
prelencati do-
vrebbero esse-
re tenuti in con-

COMMENTO



Lo sapevo: alla fine vedrete che i migliori titoli calcistici di questi mondiali saranno **Virtual Soccer** e **Ramos** (perché, **Pelé Soccer** e **Megaman Soccer** dove li mettete? NdChar) il che è tutto dire. **Fifa International Soccer** non aggiunge infatti niente di nuovo che non si fosse già visto per Super Nintendo, cosicché non ci rimane che bearci ancora dei ricordi legati a **Sensible Soccer** nonché a **Super Formation Soccer 2** (anche se, onestamente, il secondo titolo non mi dice granché anche se Char lo reputa il migliore...) Avete presente la versione Megadrive di **Fifa International Soccer**? Ebbene, la controparte per il sedici bit della Nintendo è quasi peggiore: annovera infatti tutti i più biechi aspetti della precedente versione e riesce persino a peggiorare dal punto di vista grafico. Ecco quindi tornare alla ribalta i grandiosi portieri acchiappatutto che non mancano di togliere dal sacco palle colpite di testa o di piede da dieci centimetri dalla porta e che si lasciano infilare come delle pippe da morbidoni scagliati da centrocampo. Ecco ricomparire i giocatori fantasma della vostra squadra che finalizzano in rete con rovesciate mirabolanti, colpi di testa atletici, etc: peccato non siate mai voi ad eseguire tutto ciò. In definitiva un gioco di calcio carino da vedere, un pochino meno da giocare anche se, date le recenti ciofeche astronomiche, potrebbe anche essere considerato in modo un tantino migliore.

PUCK

Qui si decide quanta porzione di campo dovrà coprire ogni reparto



siderazione e non
lasciare da parte
ad esempio il fatto
che ben poco hanno
da dire...



CASA

OCEAN

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

82

▲ Sprite disegnati piuttosto bene nonché animati discretamente...

▼ ...anche se a dir la verità non è che il passaggio da Mega Drive a Super Nintendo abbia giovato molto

SONORO

74

▼ Non vogliamo certo pretendere cose superlative ma dopo aver sentito i mitici cori, i commenti e le marcette di alcuni recenti giochi di baseball crediamo che qualcosa in più si potrebbe fare

LONGEVITÀ

72

▼ Il venti per cento lo fate voi, il rimanente ottanta è frutto delle mirabolanti azioni svolte dalla macchina

▼ Gol da 40 metri e parate da mezzo metro. Mah!

GIOCABILITÀ

80

▲ Ci sono una marea di squadre ed il livello di difficoltà degli incontri risulta calibrato piuttosto bene

GLOBALE

76

Una simulazione di calcio graficamente buona, con un buon numero di squadre ma con una giocabilità non troppo entusiasmante

SUPER BOSS

39



KICK

REVIEW

Sausi, per il bagno?
Di là? Grazie mille...

Dopo il passaggio di Dino Dini alla Virgin, è l'allievo Steve Screech a dover proseguire la tradizione



Signore e signori, benvenuti alla Coppa del Mondo 94...

MA... SONO VERI!

Siamo abituati, nella maggior parte delle simulazioni calcistiche, e più in generale di quelle sportive, a trovarci davanti a squadre, di club o nazionali, che per problemi di diritti non possono mettere i nomi dei giocatori reali. Ci si trova così davanti ad esilaranti storpiature che non fanno altro che rendere ridicolo tutto il gioco. In questo caso invece di tutte le nazionali presenti sono formate dai REALI giocatori. Per la nazionale italiana questo non è totalmente vero: d'altronde, sarebbe stato impossibile inserire tutte le decine di giocatori selezionati in questi anni dal buono e pelato Arrigo.

UN GIOCO ANIMATO

La grafica è sicuramente uno dei punti di forza di questo gioco: i personaggi sono ottimamente disegnati e animati con grande varietà. Sono infatti presenti, oltre ai colpi classici a disposizione dei giocatori (colpi di testa, tiri, scivolate e rovesciate) anche tutta una serie di animazioni supplementari molto diversificate: si va dalle scene di esultanza dopo il gol (con beatissime danze di vittoria), fino ai rantoli per terra dei giocatori infortunati. Anche il portiere è animato con gran cura e tra l'altro è parecchio bravo sia nel tuffarsi che nell'uscire con tempismo sui cross in area.

Si ringrazia
**CONSOLE
GENERATION**
per la
cartuccia

Il dribbling tra i coni durante l'allenamento



Options



Il menu principale di Kick Off 3: carino, eh?

KICK OFF 3



Azioni concitate
a centrocampo

Scene di ordinaria
esultanza...



E' un uccello? E' un aereo? No, è una
sabongia che è finita in rete, aaagghi

del sacro Kick Off e il
discepolo sconfessa
da subito il maestro!
Infatti, è stata abban-
donata la tradizionale
visuale dall'alto a fa-
vore di una veduta la-
terale. Immutato inve-
ce è il controllo di pal-
la, l'ormai famoso si-
stema con la palla che
non rimane attaccata
al piede del giocatore,
il che richiede una
buona dose di espe-
rienza prima di riusci-
re a combinare qual-
cosa di veramente

IN MEZZO AI PALI

Sempre delicato, in giochi di questo tipo come
nella realtà, è il ruolo del portiere. Un estremo
difensore troppo bravo rischia di rendere fru-
strante il gioco, mentre una schiappa tra i pali
rende il risultato delle partite simile a quello di
un match di basket! In **Kick Off 3** è stato fatto
veramente un ottimo lavoro, il numero uno para
i tiri che potremmo definire "di ordinaria ammi-
nistrazione" mentre nulla può contro le azioni
più pericolose, anche se qualche miracolo ogni
tanto lo tira fuori. Inoltre, nei numerosi match tra
i componenti della redazione fatti per testare il
gioco, non abbiamo trovato le classiche azioni
sicure che permettono sempre di fare il gol.
Questo è un altro punto a favore di questo gio-
co perché per realizzare una rete bisogna co-
struire azioni sempre diverse.



SU CON LA VITA!

La partita era veramente tiratissima, ormai era-
vamo all'ottantesimo e io ero sotto di un gol.
Cosa fare? Chiamai la pausa e scelsi di parlare
con la squadra e come per miracolo i miei gio-
catori tornarono in campo galvanizzati in cerca
del pareggio. No ragazzi non sto scherzando,
in **Kick Off 3** è possibile selezionare una serie
di frasi per comunicare direttamente con la vo-
stra squadra, per influenzarne il rendimento in
campo: si può ordinare ai giocatori di andare
in pressing, marcare a uomo, portarsi tutti in
avanti e altro ancora. Ehm... peccato che il ri-
scontro in campo non sia poi questo granché...



Il guardalinee
sbandiera per la
rimessa laterale

Un retropassaggio fischio repentino



E' in linea con l'ultimo giocatore o è più avanti? Il lunedì si scatenerà la polemica...

TUTTI IN RITIRO

Si sa: il controllo di palla tipico di **Kick Off** non è certo la cosa più semplice e naturale del mondo. Vi è così data la possibilità di allenarvi. Bisogna dire che il menù della pratica di questo gioco è uno dei più completi che abbia mai visto. E' possibile allenarsi nei cross, sulle punizioni, sui rigori e nel dribbling, con gli immancabili con intorno ai quali esibirsi in slalom in perfetto stile Alberto Tomba. Di sicuro una serie di opzioni utili se volete imparare a sfruttare fino in fondo le potenzialità di questo gioco.

COMMENTO



Sono uno di quei ragazzi cresciuti a pane e **Kick Off**, non mi è sembrato quindi vero poter recensire la terza puntata di questa saga calcistica. Quando ho visto chi aveva realizzato questa versione sono cominciati a sorgermi dei dubbi... ma non si tratta dello stesso Steve Screech che aveva realizzato su Amiga quell'orrore di **Tip Off**? Trovata conferma ai miei dubbi mi sono preparato al peggio ed ho iniziato a giocare. Non male, bella grafica, belle animazioni ma soprattutto si riescono ad imbastire delle azioni con un minimo di tattica, non il solito "palla avanti e pedalare". Certo, il controllo di palla non è dei più immediati ma, con un po' di pratica, consente di eseguire finenze tecniche veramente esaltanti. Non ci troviamo davanti al gioco definitivo ma sicuramente ad un titolo che si candida ad essere il best seller dei mondiali '94.



Il Brasile si schiera in area per il corner...

buono. Per venirvi incontro sono state inserite tre opzioni che permettono di settare il livello di

difficoltà per quanto riguarda controllo di palla, velocità di gioco e velocità della palla. Anche la gestio-

ne della squadra è stata studiata fin nei minimi particolari: avrete a disposizione un'intera rosa di una



Dodici mesi fuori per infortunio: in bocca al lupo!

Imagineer
PRESENTS
Kick Off 3
BY STEVE SCREECH
(C)1994 ANCO GAMES

CASA

IMAGINEER

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

84

▲ Giocatori ben disegnati e animati con grande fantasia
▼ A volte non si riescono ad apprezzare alcune animazioni perché troppo veloci

SONORO

75

▼ Non si sono sprecati molto da questo punto di vista

GIOCABILITÀ

85

▲ E' sempre **Kick Off**, con il suo inconfondibile controllo di palla che può piacere o non piacere
▼ La velocità di gioco nel livello dilettante è troppo bassa

LONGEVITÀ

85

▲ Se avrete la pazienza di imparare tutti i trucchi del mestiere questo gioco non vi stancherà mai
▼ La difficoltà iniziale è un fattore da tenere in considerazione prima dell'acquisto

GLOBALE

84

Kick Off è ritornato! Anche se realizzato con gran cura non è comunque la simulazione calcistica definitiva per Super Nintendo



Una partita del 1928?
No, il replay di Kick Off 3!



Bella l'animazione di chi crossa dalla fascia, eh?



COMMENTO

Come non rimanere affascinati da un gioco come questo? Una valanga di opzioni, che consentono veramente di avere il controllo totale del gioco, una grafica veramente raffinata ed una giocabilità di buon livello ne fanno una cartuccia veramente interessante. L'unico difetto è forse una certa mancanza di immediatezza: il bello di molti giochi è di riuscire a divertirsi fin dalla prima partita, qui prima che impariate a controllare la palla è una vera sofferenza (ed i palloni lanciati in tribuna non si contano neanche!). **Kick Off 3** piacerà ai fans della serie e a chi cerca un gioco che consenta di utilizzare un po' di tattica in campo, ma lascerà sicuramente tiepidi gli appassionati di quei giochi, forse un po' facili, in cui dalla prima partita hai tutto sotto controllo.

Da questa schermata potete controllare la situazione di tutti i gironi del Mundial

ventina di giocatori, tutti con le loro caratteristiche tecniche ed un mucchio di schemi tattici per sistemare la

squadra nel modo che più vi piace, proprio come dei piccoli Sacchi (occhio al Pontederal!).



A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Come ormai è normale in tutte le simulazioni calcistiche, anche in questa cartuccia è possibile svolgere una serie di coppe e campionati diversi. Ci sono le tre classiche possibilità: amichevoli, girone all'italiana con 8 squadre a scelta e coppa ad eliminazione diretta con 32 squadre a scelta (si parte quindi dai sedicesimi per arrivare alla finale), alle quali poi si aggiungono due opzioni un po' più fantasiose, la Coppa del Mondo '94, con tutte le squadre realmente partecipanti a USA 94, ed un modo challenge, in cui sfiderete delle ottime squadre inventate dai programmatori, dalla più scarsa fino a quella più forte e temibile. C'è veramente di che divertirsi.



REVIEW

RYAN GIGGS CHAMPIONS



Ci sono più radar nei giochi di calcio che nei simulatori di volo!

N

otti magichee, in-seguendo un goool, sotto il cie-

lo di una estate italiaaaaaa! Ebbene sì, sono già passati quattro anni da quando i mondiali di calcio si gioca-

COMMENTO



Io adoro i giochi di calcio ma penso che dopo luglio avrò bisogno di un periodo di disintossicazione: quest'anno più che in altre occasioni la pioggia di simulazioni calcistiche è particolarmente copiosa. Una goccia in questo mare di

giochi è questo **Ryan Giggs Champions**, che alla vigilia della sua uscita aveva tutte le carte in regola per essere un gioco di primissima categoria. Ora le attese non sono state totalmente deluse ma io mi aspettavo qualcosa in più. La grafica è molto buona ma la giocabilità non è certo a livelli stratosferici. In particolare sono due gli aspetti deludenti di questa simulazione: prima di tutto il portiere, che non si capisce se sia lì a prender le farfalle o se sia un raccattapalle raccattato all'ultimo momento, e poi il fatto che non è quasi mai possibile imbastire azioni un tantino elaborate, si passa la palla avanti sperando di riuscire ad effettuare un tiro decente. Mah... a me questo titolo non convince molto. Avanti il prossimo!



Si ringrazia
NEWEL
per la
cartuccia

Il portiere tenta il
gol da 100 metri



Esclusivo! Una rimessa laterale di Ryan Giggs Champions!

LA FAGIOLADA

Non essendo facile costruire azioni manovrate, ci si trova spesso a tentare una penetrazione personale, palla al piede. Andando contro a tutte le norme tattiche del buon calcio, vi vedrete venire incontro mezza squadra avversaria e tutti i vostri compagni presenti nella zona. Il risultato? Un ammasso informe di giocatori che si tirano calci sugli stinchi per cercare di entrare in possesso della palla. Proprio come nelle partite in oratorio quando ero piccolo!



...e il portiere abbranca in presa!



Solo giallo, per fortuna...

MPIONS

La Germania ha tutti i parametri al massimo. Te pareva...



COMMENTO



Dai programmatori di **NHL Hockey** mi aspettavo qualcosa in più, sicuramente si sono dimostrati molto più ferrati per quel che riguarda hockey e football che non per il calcio. La grafica è qualcosa di spettacolare: i giocatori sono quasi perfetti e le animazioni sono da mozzare il fiato.

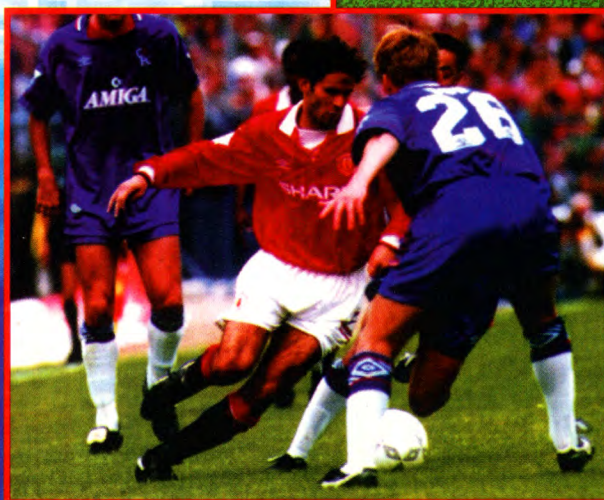
Sfortunatamente il tutto è vanificato da una giocabilità a dir poco ridicola. Gli uomini si muovono in campo come in una partita di scapoli contro ammogliati: senza un minimo di acume tattico. Si vedono certi ammassamenti intorno alla palla che neanche la squadra della nostra redazione riuscirebbe ad eseguire (a proposito: accettiamo sfide da chiunque. Un colpo in reda e ci si mette d'accordo)! E' un peccato, perché ci si aspettava molto da questo gioco, che alla vigilia doveva essere il principale rivale di **Kick Off 3**. Se volete spendere i vostri soldi per una simulazione calcistica, guardatevi prima bene in giro.

Ancora rimessa: notare la fagiolada nei pressi di chi sta battendo il fallo laterale



GIRO GIROTONDO

Se siete uno di quei giocatori detti "veneziani" (senza offesa per i poveri veneti che non so cosa c'entrino coi calciatori che non passano la palla) i programmatori hanno inserito un particolare che vi renderà felici. Durante le vostre solitarie azioni potrete eseguire un particolare tipo di dribbling: palla al piede potrete fare un giro su voi stessi disorientando l'avversario che vi contrasta ed andandovene indisturbati. State però attenti a fare questo giochetto perché se ci sono troppi avversari in zona rischiate di finire il vostro girotondo e di vedere l'avversario andarsene indisturbato con la palla.



Una foto statica non può rendere giustizia alla bellezza delle animazioni di Ryan Giggs...

rono qui da noi in Italia. Ormai i campionati di USA 94 stanno per arrivare, e si portano dietro la solita vagona-



CHE MINELLA!

La punta di diamante di questo gioco sono sicuramente le animazioni dei giocatori: sembra infatti che siano stati digitalizzati dei giocatori veri e poi ritoccati. In fasi particolari come il tiro o le scivolate, le animazioni hanno un realismo veramente sorprendente. Ci si accorge subito che è diverso dagli altri giochi di calcio ma ci vuole un po' di tempo per apprezzare appieno la finezza delle animazioni. Se ci avessero messo la stessa cura anche per quanto riguarda la giocabilità sarebbe stato veramente un giocone!



ta di simulazioni calcistiche. Questa però ha un biglietto di presentazione di tutto rispetto: è prodotta dalla stessa team che ha programmato **NHL Hockey** e **John Madden 92** per la Electronic Arts.

Fondamentalmente si tratta di una simulazione di campionati del mondo, con il solito primo turno in gironi e poi ad eliminazione diretta. La parte manageriale e delle opzioni è piuttosto contenuta: di ogni na-



Botta dal limite! Sinceramente non ricordo come è andata a finire



La palla sfugge al portiere e carambola verso la porta... il seguito in Ryan Gigg 2



zionale viene presentata la forza, ma non è possibile scegliere gli undici da mandare in campo da una rosa più ampia e sono presenti soltanto quattro schemi tattici fra cui scegliere. Lo schema di gioco è quello con la classica veduta laterale e durante il gioco la palla sta appiccicata al piede del calciatore, in pratica il contrario di **Kick Off**.

Vai con le notizie...



RYAN GIGGS CHAMPIONS

CASA

ACCLAIM

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

90

▲ Gli sprite sono veramente eccezionali e le animazioni estremamente realistiche

SONORO

75

▼ Mah... non capisco cosa ci voglia a scrivere una musicchetta decente per un gioco di calcio!

GIOCABILITÀ

70

▲ E' facile avere il totale controllo del giocatore
▼ Non è minimamente possibile riuscire ad imbastire una azione che sia diversa dai passaggi in verticale con tiro finale

LONGEVITÀ

70

▼ Sareste dei masochisti a perseverare a lungo con un gioco come questo, che non permette di eseguire colpi e azioni frutto di allenamento e ragionamento

GLOBALE

71

E' un vero peccato che un gioco circondato da molte speranze e realizzato da un team sicuramente capace, si riveli alla fine una mezza delusione

MARKET PLACE

Per questa pubblicità



Servizio Piccoli Annunci
Tel. 02-66981487 - 66981586

VIDEOGAMES DIFFUSION

IMPORTAZIONE & VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI

**MESSAGGIO
RISERVATO**

Sigg. RIVENDITORI
Cosa esigete quando comprate?

SERVIZIO • COMPETENZA • CONSULENZA

VIDEOGAMES DIFFUSION HA FATTO
EN PLEIN

Videogames Diffusion augura a tutti un Felice 1994

VIDEOGAMES DIFFUSION S.R.L. • 20148 MILANO • VIA CAPECELATRO N. 7
TEL. 02-407.10.45 / 407.10.90 • FAX 02-407.11.80 / 48.70.23.10



REVIEW



Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia



La versione robotica di Desailly tenta un tackle spaccagambe

L'eterna lotta del bene contro il male: un tema ricorrente che si protrae da migliaia di anni e che sarà destinato a proseguire all'infinito e a consumarsi in una serie di drammatiche e cruente battaglie per l'affermazione dei valori umani



I portieri sono quasi imbattibili se non si usano i tiri speciali



Vari tipi di giocatori e vari parametri per ciascuno

MEGAMA

COMMENTO



Provate a farvi una partitina a **Megaman Soccer** e vi assicuro che non la smetterete più di ridere.

Francamente non riesco a capire con quale spirito un prodotto del genere possa venire immesso sul mercato: è uno dei giochi per Super Nintendo con la peggiore realizzazione tecnica! Che ci ritroviamo? Un prodotto semplicemente ridicolo: scorrimento scattosissimo con penosi rallentamenti e azioni di una flemma che farebbe venire un infarto anche a chi il cuore ce l'ha sano. Il fatto poi che il presente gioco possa essere spacciato per una simulazione calcistica, mi sembra estremamente pretenzioso: avete solo un paio di squallidi modi di tirare: a pallonetto o radente, sempre con la solita inclinazione. Certo, ci sono i tiri speciali ma, dopo averli visti tutti (e non sono neppure molti) non rimarrà granché da vedere e ritornerete nell'apatia generale da cui eravate partiti, delusi ma sicuramente più saggi.

o di intenzioni diaboliche. Il rapporto uomo-macchina: un tema di scottante attualità che

sta riprendendo piede proprio in questo periodo e che costituirà il fulcro idealistico per le



Anche nel futuro potranno godersi lo spettacolo di una rovesciata...

GIULIA, DIGLI CHE VERRAI CON ME DI TUA SPONTANEA VOLONTÀ'...

Una delle principali cose che vi sarà richiesto di fare è di selezionare i differenti personaggi con cui formare la vostra squadra ideale. Tanto perché lo sappiate è meglio precisare che si gioca in otto e non in undici e che il set di possibili beoti è davvero ben fornito. Ogni individuo ha peculiarità differenti, ci sono beoti lenti e beoti lentissimi (aspettavate che dicessi veloci eh? Purtroppo questi non ci sono...), beoti dotati di una forza maggiore con cui è possibile organizzare una solida difesa (come se i portieri non fossero già abbastanza...) e beoti dotati di un tiro invidiabile. Naturalmente sarà possibile giungere ad una formazione ottimale solo con un po' di esperienza ovvero dopo aver appreso le peculiarità di ogni singolo personaggio. Naturalmente sarà possibile formare squadre composte anche da otto personaggi identici.

N SOCCER



Il Megaman Derby!



Lo dico e lo ripeto: senza tiri speciali c'è poca speranza di spedirla in rete!

NON USEREMO NE' LA ZONA NE' TANTOMENO LA MARCATURA A UOMO: USEREMO LA BIZONA

Dato il numero di giocatori disponibili, non potremo effettuare il mitico modulo 5-5-5: non ci resta che utilizzare una delle cinque formazioni proposte che sono 3-2-2, 3-1-3, 2-3-2, 2-2-3 oppure la Sweeper ovvero il classico modulo trapattoniano ovvero un 2-2-2 con un beota che si appiccica costantemente al vostro portiere onde rendere la porta ancor più impenetrabile (ribadisco: come se segnare fosse cosa facile...). I beoti prescelti nella schermata precedente potranno ora essere assegnati ai diversi ruoli, naturalmente tenendo conto delle caratteristiche che li contraddistinguono. Neanche a dirlo il portiere può essere controllato sia da voi stessi che dalla macchina.



La squadra di Megaman si becca tre pappine dai droidi egiziani

generazioni future. Provate a miscelare questi elementi e converrete sul fatto che il futuro del genere umano potrà essere deciso tra qualche anno solamente dalle macchine...in una serie di incontri di calcio tra assurdi beoti robotici...non c'è più religione....



Occhio a non sbucciarsi le giunture!



COMMENTO



Mi spiegate un po' che genere di gioco è? Non sa di niente, è insipido come insipida è pure la realizzazione tecnica: gli sprite sono piuttosto vari, simpatici e ben disegnati. Punto, tutto finisce qui. Rimangono solo un'animazione biechissima dei medesimi, rallentamenti onnipresenti, la palla che rimbalza al vostro piede come se fosse tenuta assieme da un elastico, una velocità (un termine un po' forte!) di gioco a dir poco angosciante, degli effetti sonori patetici e tremendamente irrealistici, colonne sonore che con un gioco di calcio non ci azzeccano neanche a farcele stare per forza, un set di tiri da ghigno infinito e portieri dotati di una tecnica non indifferente. Insomma, non so se l'avete capito: **Megaman Soccer** è la più grossa delusione che la Capcom potesse rifilarci di questi tempi...



Il grande giorno della partita!



E scatta il contropiede

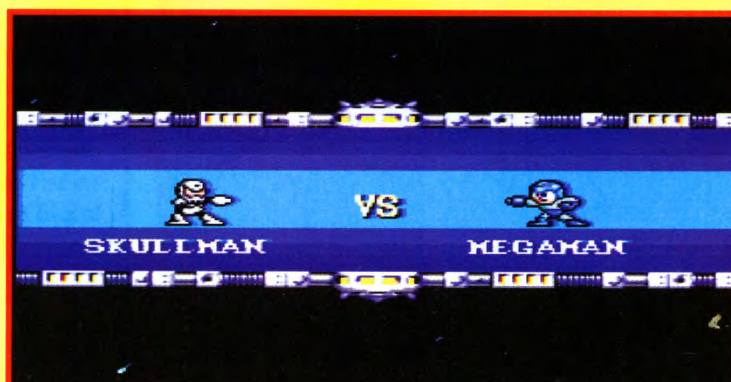


Anche nel futuro nessuno scorda le buone vecchie tattiche di una volta



HOKUTO: TECNICA DEL COLPO DEL FULMINE VOLANTE!

Da cosa si può dedurre che il gioco che stiamo giocando è in realtà una simulazione calcistica? Beh, forse dalla palla perché il resto lascia davvero poco da dire. Avete a disposizione due tipi di tiro: un pallonetto piuttosto inutile, dato che, stop di petto a parte, i vostri giocatori si dimostrano piuttosto disinteressati a compiere evoluzioni, se si esclude qualche piccolo ed inutile tocco di testa ogni tanto. Vi è poi il famigerato tiro diretto che, se effettuato in zona tiro consta in un rasoterra di discreta potenza ma abbastanza prevedibile data l'angolazione scontata e sempre uguale. Questo può a sua volta essere utilizzato come passaggio nel qual caso la palla fluttuerà verso il compagno più vicino, contraddistinto da un triangolino che gli svola sulla capoccia. Infine c'è la scivolata: questa deve essere eseguita da breve distanza poiché la "gittata" risulta piuttosto esigua. Veniamo finalmente ai tiri speciali: due tipi di tiro differente che, a loro volta, si differenziano a seconda del tipo di beota prescelto dal set di beoti iniziale. Anche il numero di tiri speciali a disposizione può essere deciso nel menu delle opzioni. Neanche a dirlo, i Super Tiri costituiscono in pratica l'unica speranza per cercare di realizzare e alcuni di essi possono sulle prime risultare anche divertenti.



CASA

CAPCOM

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

54

▲ Gli sprite sono simpatici nonché graficamente attraenti...

▼ ...ma sono animati in modo orribile, come orribile sono scorrimento, velocità e fluidità delle azioni.

SONORO

48

▼ Si gioca sulla carta vetrata mentre il pallone è di zinco e cadmio, giusto?

▲ I temi musicali non sarebbero malaccio, peccato non ci azzeccino proprio con un gioco di questo genere

GIOCABILITÀ

46

▼ Ma non fatemi ridere...

LONGEVITÀ

48

▼ Alcuni incontri sono piuttosto impegnativi, ma unicamente per il fatto che segnare non è cosa facile: questa è l'unica fonte di longevità del gioco...

GLOBALE

50

Ma non fatemi ridere...

ENCICLOPEDIA DI •MODELLISMO E DIORAMI•

Come immaginare, conoscere e progettare ogni genere di modello in scala e poterlo realizzare con le proprie mani.

ENCICLOPEDIA

Modellismo E DIORAMI

MONTAGGIO DEI KIT IN RESINA



Spedizione
in Abb. Post.
Gruppo II A/70



IN PIÙ

Il prestigioso modello
della "Ferrari 308 GTB**"



* In caso di esaurimento verrà sostituito con un altro modello Ferrari.



CARTOLINA D'ORDINE

Sì! Desidero ricevere l'opera completa "ENCICLOPEDIA DI MODELLISMO E DIORAMI", secondo la seguente proposta:

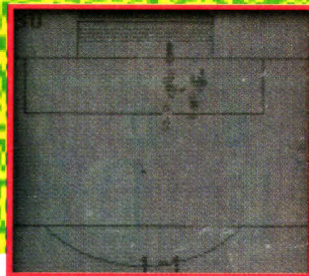
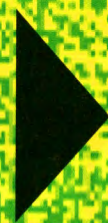
- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
 - ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.
- Insieme all'opera riceverò anche il modello della Ferrari.

COGNOME _____	NOME _____
VIA _____	CAP _____
CITTA' _____	PROV. _____
TEL. _____	FIRMA _____

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK

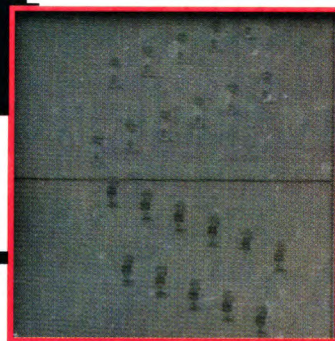


HOBBY & WORK Italiana Editrice srl
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello B. (MI)



SENSIBLE

REVIEW

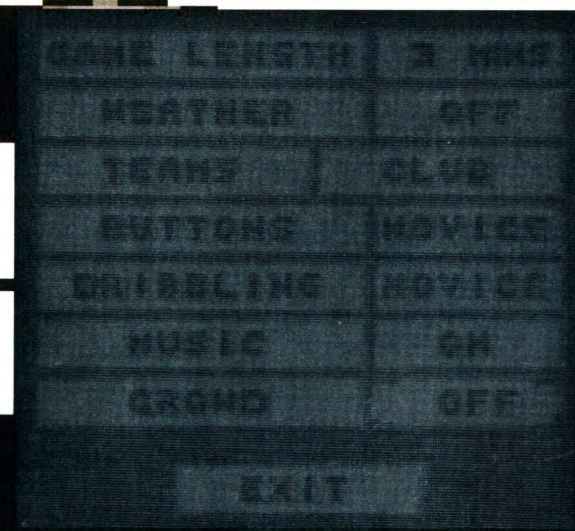


Gli attaccanti si accalcano inutilmente davanti al portiere

Le squadre si schierano in campo

Dopo essere stato convertito per il

portatile di casa Sega era inevitabile che facesse la sua apparizione anche sul piccolo-grande Game-



Lo schermo delle opzioni di SensiSoccer

COMMENTO

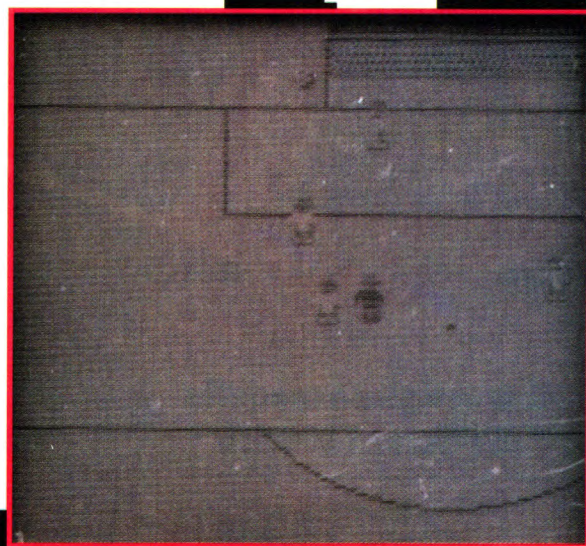


Queck! Il primo impatto con SensiSoccer per Gameboy non è certo dei più felici. Nelle prime partite si fa una gran fatica a distinguere i giocatori in campo, in quanto, soprattutto i bianchi, tendono a confondersi col fondale. Passato lo shock iniziale ci si rende conto però del bel gioco che ci si trova tra le mani. Non riuscivo a credere che veramente fossero riusciti ad inserire tutte le opzioni dell'originale (a parte il replay) nella versione per il portatile di casa Nintendo! L'azione in campo, pur non essendo velocissima, è veramente divertente perché con l'esercizio si riescono a costruire triangolazioni e azioni veramente spettacolari. Considerando il piccolo e monocromatico schermo del Gameboy credo che siano riusciti a fare un ottimo lavoro.

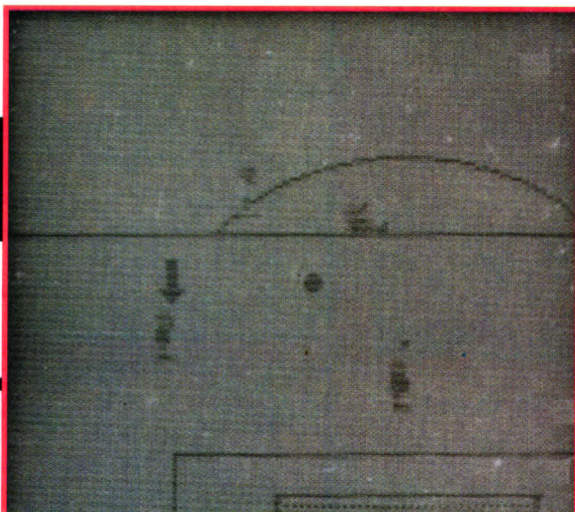
'O SARACINESCA

Sul Gameboy bisogna dire che rimangono le perplessità sui tiri dalla lunga distanza, mentre per quanto riguarda le azioni sottoporta il gioco si comporta con grande realismo. Ricordate inoltre che, come avviene da un paio d'anni anche nel calcio vero, il portiere non potrà raccogliere con le mani i vostri retropassaggi e dovrà liberare di piede.

Fuori di un soffio!

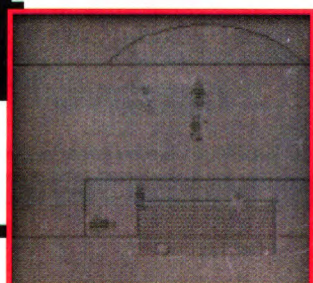


Un disperato tentativo di tackle al limite dell'area



boy. C'è da dire che è stato fatto tutto il possibile per riuscire a convertire tutti i particolari dell'origi-

Thor! Goal! Retel Butl Ecc.



Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia

SOCCER

PIEDI A BANANA

Ormai il doppio tocco, o aftertouch come era chiamato in **Kick Off**, è presente in tutte le ultime simulazioni calcistiche uscite, quindi anche in questa. Si tratta della possibilità di dare un effetto alla palla dopo averla tirata, spiazzando così il portiere. In questa versione forse hanno esagerato un po' perché sfruttando al massimo questo particolare tipo di tiro si possono far fare al pallone anche parabole di 90°.

Ancora 0-0?
Ma non leggete i giornali? Dal prossimo anno la vittoria potrebbe essere da tre punti!

nale in questa cartuccia. La veduta è quella classica dall'alto del campo. Novità significative per il controllo di palla: in questa versione è possibile selezionare un modo per dilettanti, decisamente più sem-

plice, ed uno per esperti, certamente più complesso ma che consente gesti tecnici veramente notevoli. Tutti i colpi presenti nelle precedenti versioni sono stati inseriti al meglio anche in questa versione. E'

DREAM TEAM?

Come accade molto spesso, in **SensiSoccer**, sono presenti un mucchio di formazioni non ufficiali. Si tratta in pratica di squadre ispirate a famose compagini reali ma di cui, per motivi di diritti pubblicitari, non è possibile mettere il nome reale dei giocatori. Ci si trova così a giocare col Milan di Besten o col Turin di Beggio. Ogni squadra è comunque formata da un'intera rosa di giocatori da alternare: in ognuna di essa sono però presenti tre stelle, cioè giocatori che nel loro ruolo sono decisamente più forti degli altri. Questo permette di regolare l'undici che manderete in campo a seconda dello schieramento tattico che intendete assumere.

Hmm... da questa in quadratura quei due potrebbero essere in fuorigioco...

E vabbè, facciamole 'sto omaggio ai campioni d'Italia...

possibile inoltre scegliere se gareggiare con squadre di club o nazionali e scegliere in quali condizioni ci-

ste ultime due opzioni sono molto flessibili in quanto potrete scegliere quali e

COMMENTO



Ma come cavolo hanno fatto? Un mucchio di formazioni diverse, fra club e nazionali, tutti i colpi della versione originale e la possibilità di costruire una coppa o un campionato a seconda delle proprie esigenze.

Non pensavo ci stesse tutto sul Gameboy. Peccato che la grafica risulti un po' troppo confusa e si debba fare molta attenzione durante la partita per riuscire a giocare come si deve. Questo però è un sacrificio che si fa volentieri: dopo un po' si inizia ad apprezzare quello di buono che questo gioco può dare. Una simulazione fatta veramente con grande cura, anche se l'aspetto grafico poteva essere in qualche modo migliorato. Se state cercando una cartuccia di calcio non penso troverete di meglio in giro.

matiche gareggiare. Potrete cimentarvi in match singoli, coppa e campionato. Que-

quante squadre farvi partecipare, se far valere doppio i gol fatti in trasferta (nel caso della coppa) o se assegnare due o tre punti per ogni vittoria (se vi cimentate in un campionato). Una mole di opzioni veramente enorme se si considerano le capacità del Gameboy.

SENSIBLE SOCCER

CASA

SONY

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

60

▼ I piccoli omini tendono a confondersi sullo schermo mentre corrono. Soprattutto quelli della squadra bianca

SONORO

70

▲ Una buona musica accompagna la scelta delle opzioni di gioco
▼ Durante la partita il silenzio è rotto soltanto da qualche boato e da un orrendo fischio dell'arbitro

GIOCABILITÀ

80

▲ Uno dei pochi giochi in cui è possibile costruire azioni di gioco diverse dal solito "palla avanti e pedalare"
▼ All'inizio si trova molta difficoltà a causa della confusione della grafica

LONGEVITÀ

80

▲ Tante squadre fra cui scegliere, diversi tipi di competizioni a seconda delle vostre esigenze, due livelli distinti di difficoltà: i presupposti per una longevità duratura ci sono tutti.

GLOBALE

80

Una degna conversione del pluridecorato **Sensible Soccer**, anche se questa volta ha risentito un poco dell'effetto confusionario di scorrimento del Gameboy

WorldCupUSA94™



© 1991 WC'94 TM

IL LIBRO



L. 12.000

Supplemento a MEGA CONSOLE n° 5

FUTURA
PUBLISHING

LE STAR • LE SQUADRE • LE SEDI • LA STORIA DEI MONDIALI
ANEDDOTI E CURIOSITA' • CALENDARIO DEGLI INCONTRI

UFFICIALE

ECCO A VOI IL LIBRO UFFICIALE DELL'EVENTO SPORTIVO PIÙ IMPORTANTE DEL MONDO



Fifa World Cup USA '94™: il Libro Ufficiale è la guida completa ai Mondiali di Calcio che ti permetterà di prendere parte ad un'esperienza grandiosa! Troverai infatti:

• **IL CALENDARIO DI TUTTI GLI INCONTRI** -una

guida completa per seguire lo svolgersi dell'intera competizione • **I CAMPIONI** -la carriera, le statistiche e i trofei di 21 grandi giocatori che domineranno la manifestazione negli USA



• **LE NAZIONI FINALISTE** -profili delle 24 nazioni in gara e analisi delle prospettive di successo a USA '94 • **STORIA DELLA COPPA DEL MONDO** -un salto nel tempo per rivivere i momenti più grandi delle precedenti edizioni e per celebrare gli eroi che hanno fatto la storia del calcio • **STADI E CITTÀ** -per saperne di più sugli stadi e le città che ospiteranno le partite del Mondiale • **REGOLE E TATTICHE DEL CALCIO** -breve spiegazione sulle regole e tattiche del calcio, un glossario essenziale dei termini chiave del gergo calcistico.



**IN EDICOLA
80 PAGINE
TUTTE A COLORI
SOLO Lire 12.000
un vero libro da
collezione!**





REVIEW



Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia



Aaagh! Iniziamo bene!

Tutto incominciò nel paese di Waterdeep: immaginate un incantevole castello come nei giochi di ruolo fantasy; proprio lì si riunisce



"Salve, allora come si sta qua sotto?". STENGI!

Sparsi per il dungeon, i beneamati oggetti da raccogliere



EYE OF THE

COMMENTO



La prima differenza sostanziale che salta agli occhi tra la versione "canonica" e quella per Super Nes, è naturalmente l'aspetto grafico, che in quest'ultima versione ha conseguito numerosi peggioramenti; primo fra tutti la mancanza di colori su schermo e l'incapacità dei programmatori nel disegnare i fondali. La parte sonora mi ha lasciato completamente deluso; è orecchiabile, certo, ma visto che i programmatori si sono presi la briga di fare una conversione su una macchina come il Super Nes, beh, magari era lecito anche aspettarsi delle colonne sonore più appropriate! La giocabilità a mio parere è a dir poco guanosa, l'interazione con i personaggi fa roitare le membra, lo stesso discorso vale per la longevità. Scusate ragazzi, io penso che la Capcom sia la miglior casa produttrice di picchiaduro. Non capisco per quale sostanziale motivo, la Capcom si sia lanciata su un genere di giochi che non gli si addice, trasformando un gioco bello in un gioco particolarmente carente di grafica, sonoro e giocabilità'.

il consiglio degli Anziani. Questi decidono di chiamare 4 avventurieri per contrastare l'invasione che proviene dalle fogne, da parte di un Beholder. Che cos'è un Beholder? Se ne vedeva uno in Grosso Guaio a Chinatown: è una palla di circa un metro e mezzo

di diametro con un grosso occhio centrale, dieci peduncoli che reggono altrettanti occhi e una bocca contornata di denti aguzzi. Appena entrati nelle fogne vi aspetta una sorpresa: la frana di massi che chiude l'entrata. Eh, eh, l'incubo è appena cominciato...

SOGGETTO, PREDICATO E COMPLEMENTO OGGETTO

Come anticipato nello speciale di Super 3, la Capcom ha completamente cambiato rotta: non solo si è buttata sugli RPG (role playing game o giochi di ruolo, per chi non lo sapesse) ma si è messa a convertire dai computer quelli che poco hanno da spartire con l'azione pura! La grafica è infatti in soggettiva, il che significa che non vedete fisicamente i quattro personaggi protagonisti (da "creare" all'inizio del gioco) nella finestra di visualizzazione del paesaggio. In più l'interazione è completamente gestita coi menu: acquisizione degli oggetti, attivazione dei medesimi e delle magie; tutto quanto riguarda insomma gli oggetti viene gestito con la freccia-cursore che spostate col joypad sull'articolo o sull'opzione che vi interessa. Premendo poi il pulsante, "innescate" l'azione che vi interessa.

BEHOLDER

I PERSONAGGI DEL GIORNO

Due dei personaggi più affascinanti in cui ci si può calare in **Eye of the Beholder** sono sicuramente il mago (specializzato in magie d'attacco) e il chierico (specializzato in magie curative). Ecco un elenco di alcune delle loro specialità:

MAGO

Magic Missile: colpisce con un missile di energia a lunga distanza

Invisibility: invisibilità

10': invisibilità per tutto il gruppo

Cone of Cold: magia di attacco a distanza ravvicinata (molto potente)

Fire Ball: palla di fuoco a lunga distanza

Blast of Ice: palla di ghiaccio (talmente potente da poter danneggiare il gruppo se è troppo vicino al bersaglio)

Shocking Grasp: matassa di energia che colpisce tutta una fila di avversari posti uno dietro l'altro

CHIERICO

Cure Poison: cura veleni

Create Food: crea cibo per tutto il gruppo

Invisibility: invisibilità

10': invisibilità per tutto il gruppo

Fire Ball: palla di fuoco a lunga distanza

Resurrect Dead: resurrezione dei personaggi

Cure Wounds: cura ferite (light, serious, critical)



Date un'occhiata in alto a destra: la situazione è graver!



La prima cosa da fare nel gioco: comporre il "party"

Mostro a ore 12!



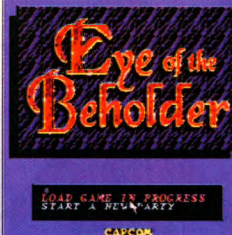
COMMENTO



Disgraziati! come avete potuto rovinare uno dei migliori giochi per Amiga in questo modo? Le impressioni che ho di questo gioco sono talmente deludenti che sono io il primo a non volerne parlare; ma qualcuno deve pur farlo per far sì che non siate disinformati. Ebbene, il gioco è praticamente la beotata dell'anno della Capcom! Non parliamo poi dell'impossibilità del giocatore di comandare i personaggi con il joypad! Chissà, magari la Capcom ha pensato bene di aggiungere la possibilità di usare il mouse: in questo modo la giocabilità salirebbe di un po', dando al gioco un tocco di classe.



We commission you to find the nature of this evil, and



CASA

CAPCOM

GENERE

GIOCO DI RUOLO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

63

▼ Uso dei colori scadente

SONORO

60

▼ Di una monotonia incredibile

GIOCABILITÀ

61

▼ E' piuttosto difficile abituarsi alla gestione col joypad
▼ Idem alla monotonia del dungeon del gioco

LONGEVITÀ

59

▼ La ripetitività rende il gioco decisamente poco duraturo
▼ I dungeon sono tutt'altro che vasti

GLOBALE

63

La Capcom è stata coraggiosa nel lanciarsi in questo nuovo genere, ma siamo sicuri che gli si addica?

Utilizzando la freccia-cursore potete interagire con il paesaggio: per esempio potete premere il pulsante li a destra...





MUSCLE

REVIEW



Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia

Un secondo alla
vittoria!

MUSCLE BOMBATI

Lo so che i personaggi sono stati disegnati da Tetsuo Hara (Kenshiro rulez) ma durante il gioco questo fatto conta pochissimo poiché potete avere anche un personaggio con la faccia di Raoul, ma se non riuscite a giocare come si deve questo vi servirà ben poco. Per cui, occhio ai box dei personaggi qui attorno!

C'è chi lo aspetta-
va con il
titolo di
**Saturday
Night Slam Masters**,
ma la versione
americana è stata

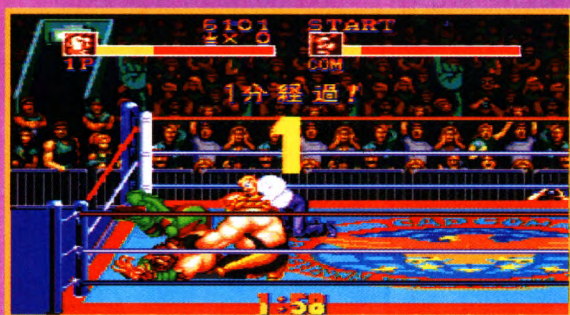
poiché si tratta sem-
pre dello stesso gio-
co, queste possono
essere considerate
bazzecole, o quasi.
Dico quasi poiché,
questo gioco, nella
versione coin-op dif-

COMMENTO

Mi dispiace per la Capcom, ma tra **Muscle Bomber** e **WWF** preferisco nettamente il titolo della LJN. Il primo, infatti, pur essendo pieno di grafica e sonoro risulta vuoto in termini di giocabilità e questo per via del pessimo sistema di controllo dei vari personaggi. Le mosse speciali sono troppo difficili da eseguire ed è praticamente impossibile afferrare l'avversario. **WWF**, invece, pur essendo meno spettacolare manteneva una certa giocabilità che, invece, nel titolo della Capcom manca quasi del tutto. Insomma **Muscle Bomber** è un titolo da vedere ma non da giocare poiché si rischia solo di procurarsi un'incredibile esaurimento nervoso nel giro di due ore. Uomo avvisato...

preceduta da quella
giapponese intitola-
ta, invece, **Muscle
Bomber**. Nulla di
fatto comunque e,

feriva per alcune co-
sette a seconda se
era giapponese o
americana. La strut-
tura del gioco è la



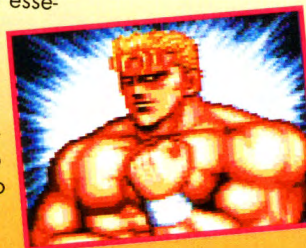
ALEKSEY ZALAZOF

Il Ryu della situazione. Forte, veloce, con delle ottime mosse speciali, tra le quali spiccano i pugni supersonici e il lancio spaccabraccia. Insomma il personaggio adatto per chi ama essere considerato il figh-gaccione di turno.



LUCKY COLT

Questo invece, può esse-
re paragonato a Ken. E' uguale in tutto e per tutto a Zalazof, prese e mosse speciali comprese. Il classico personaggio adatto ai ribelli anti-eroi.



MYSTERIOUS BUDO

La caratteristica principale di questo personaggio è di essere poco potente ma estremamente veloce. I suoi calci sono molto efficaci e le sue mosse speciali sono particolarmente devastanti. Tra queste vale la pena di ricordare il Torcicollo Totale e l'Hurricane Kick.



TITAN THE GREAT

L'André the Giant della situazione. Grosso, fortissimo ma lento, un casino lento. Le sue mosse speciali consistono nel Titan Crush (una schiacciata alla Ultimate Warrior) e il Muscle Sgambetto, una scivolata rovesciata che atterra tutti gli avversari.



BOMBER

EL STINGER

Un vero El Figaccion. Piccolo, agilissimo, con una marea di mosse speciali e coperto da una maschera. Adatto a chi piace avere a disposizione un sacco di tecniche con cui pestare l'avversario. Tra queste è bene citare lo Human Cannon e lo Human Mortaio.



MIKE "MACHO" HAGGAR

Non conosciamo la vita sessuale di questo personaggio ma, siccome il soprannome gli è stato affibbiato dalla moglie, è possibile ugualmente farci un'idea sul carattere del protagonista di **Final Fight**. Le sue mosse speciali sono famosissime e tra queste spiccano il mitico Pile Driver e il Pugno Rotante



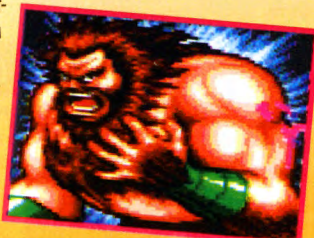
SHEEP THE ROYAL

Un vero e proprio pecorone capace di sferrare sberle alla velocità della luce e lanciare l'avversario come se fosse una marionetta. Nulla di più.



"MISSING 10" GOMES

Il personaggio col nome più idiota del mondo è particolarmente adatto a chi piace smanettare come un pazzo, non capire niente di che cosa stia facendo e, nonostante questo, vincere i vari incontri. Le sue chicche sono l'Incacchiatura Atomica e il Lancio della Mucca (mi dispiace, ma Biomassa scriverà così per tutta la recensione. La recente operazione al cervelletto inferiore gli produce scompensi espressivi - NdPaolo)



Dove volete che ve lo sbatta?

COMMENTO

Muscle Bomber è il classico gioco tutto fumo e niente arrosto. Bella grafica, bel sonoro ma giocabilità ai minimi livelli. Insomma non credo che ci sia qualcuno disposto a giocare con un titolo che offre sempre e solamente la stessa e identica cosa senza una minima variante a parte i vari personaggi. Oltre tutto è praticamente impossibile eseguire le mosse speciali poiché il computer vi prende sempre per primo e, nel caso siate voi a farlo, si libera sempre prima che voi possiate eseguire la mossa. Per dirla breve, la partita si riduce sistematicamente in uno smanettamento totale tra pulsanti e joypad dove, tra incacchiature e joypad rotti, si cerca di andare avanti affidandosi alla dea fortuna. Sinceramente preferisco **WWF**, lo trovo molto più giocabile anche se è meno spettacolare.



Con una mossa simile si può schienare a morte l'avversario!

classica simulazione di Wrestling per uno o più giocatori (si può arrivare anche a quattro usando l'adattatore ma non è possibile giocare uno contro l'altro) dove bisogna menare gli avversari, schienarli per tre secondi e vincere così i vari match.



Solo due secondi di tempo per rientrare nel ring!



KIMALA

Questo tipo è così grasso che al confronto Honda è uno sfilatino. Non è particolarmente agile ma la sua forza è senza pari. Come mosse speciali possiamo contare l'Alito da Sera e il Lancio del Peso Morto (ve l'avevo detto che avrebbe continuato, no? - NdPaolo).



L'esaltazione di Titan dopo uno schienamento riuscito



Il mitico Haggar è tornato!

Detto così sembrerebbe identico a **WWF** e, in effetti, non si differenzia molto da quest'ultimo, ma d'altro canto che cosa preten-

dete da un gioco di wrestling? Che ci siano le armi speciali e i guardiani di fine livello? Ma non fatemi ridere...

MUCCHE BOMBER

Le modalità di gioco di **Muscle Bomber** sono due: Single Match e "Team" Battle Royal. Il primo è il gioco normale, dove bisogna pestare l'avversario e andare avanti per i livelli fino alla fine. Il secondo permette, invece, di giocare anche in quattro contemporaneamente in un terrificante torneo a coppie, due contro due. La coppia che perde viene esclusa dal torneo mentre l'altra proseguirà la partita come nella modalità Single Match. Un'altra caratteristica del "Team" è che è possibile usare i due personaggi finali del gioco, alias Kimala e Astro e usufruire delle loro caratteristiche e della loro eccezionale forza.



Titan e Haggar sono una coppia imbattibile!



Il piccolo Stinger schiena il colossale Kimala!

ASTRO

The final boss. Forte, agile, veloce e cattivo, tanto cattivo. Ha un sacco di mosse speciali ed è difficilissimo acchiapparlo e sbatterlo a terra. Inoltre il suo Helicopter Kick e la Schiacciata Beotolante rubano un sacco di energia all'avversario.



Esultanza da beota per il cellulitico Gomes!



Il calcio volante: uno dei colpi preferiti del picchiadurista medio...



CASA

CAPCOM

GENERE

WRESTLING

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

80

▲ Personaggi ben definiti
▼ Animazioni poco curate

SONORO

87

▲ Ottime colonne sonore ed effetti digitalizzati

GIOCABILITÀ

60

▼ Non è possibile giocare in due uno contro l'altro. O in quattro o niente. Non è mica giusto...

LONGEVITÀ

60

▼ La partita più lunga durerà un'ora, dopo di che o terminerete il gioco o spegnerete il SNES

GLOBALE

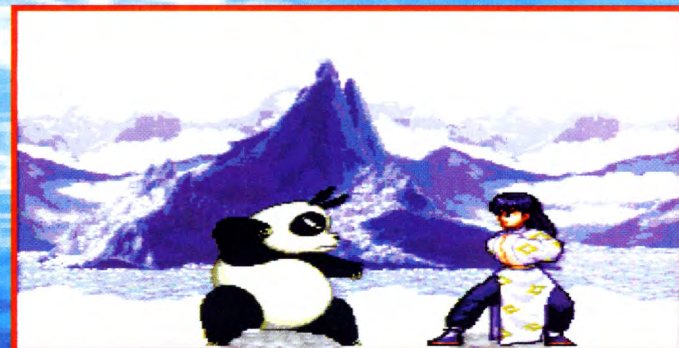
70

Peccato, ma d'altro canto non tutte le ciambelle riescono col buco, vero Capcom?



▶ RANMA 1/2 4-THE FINAL BATTLE ◀

REVIEW



La presente cartuccia riprende i passi del (o della...) giovane Ranma Saotome, che assieme al padre Genma si avventura in Cina per apprendere tecniche avanzate di combattimento ma che, cadendo in una pozza magica, finisce tragicamente vittima di un incantesimo: il gio-

BARRE DI CIOCCOLATO

Ognuno dei 13 personaggi di **Ranma 4** ha giustamente le sue mosse speciali: tenendo premuto per qualche secondo il tasto L la barra energetica inizierà a lampeggiare: questo indica che l'energia sufficiente a produrre le mosse speciali è stata caricata e che queste possono essere utilizzate in qualunque momento. L'importante è tener sempre presente due cose: primo, mentre caricate la super mossa il vostro sprite se ne sta fermo per due-tre secondi come un beota, ed è quindi totalmente senza difese dai possibili attacchi dell'avversario. Secondo, la barra energetica lampeggiante non si esaurisce subito e quindi potrete utilizzare quando e come vorrete le super mosse ma dovrete badare bene a non farvi infliggere neppure il minimo danno dall'avversario, altrimenti potrete dire arrivederci ai colpi speciali e dovrete ricaricare un'altra volta la barra energetica sino a farla lampeggiare.



RANMARU MASCHIO: il personaggio principale del gioco. E' un perfetto mix fra forza e agilità ma risulta nettamente più lento rispetto alla sua controparte femminile

RANMARU FEMMINA: decisamente agile e veloce, possiede colpi speciali che variano da una specie di Fireball a cortissima (troppo) gittata, al mitico Hiryu Shooten Ha, ovvero un devastante uragano che vi trasporta direttamente sulla testa dell'avversario e che possiede la peculiarità di infliggere un buon danno fisico al malcapitato

vane ragazzo infatti, se bagnato con acqua fredda, si tramuta in un'avvenente donzella per tornare mascolino se bagnato con acqua calda. Stessa sorte tocca alla maggior parte dei personaggi presenti

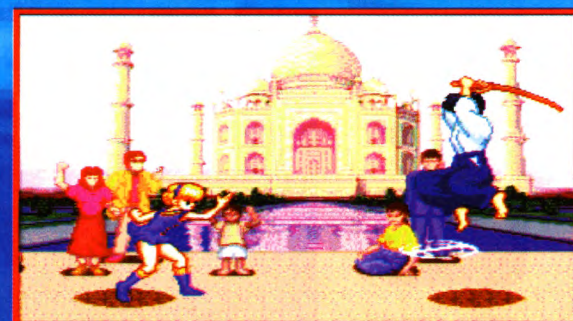
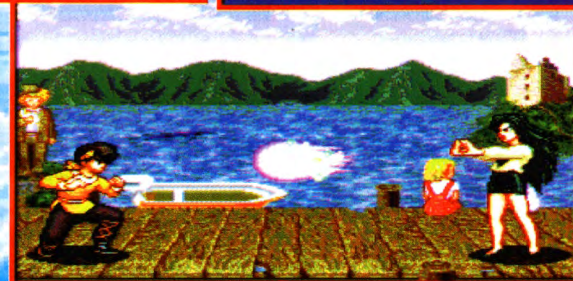
nel gioco, come ad esempio il padre stesso, Genma, che assume le sembianze di un enorme panda! Non so quante volte l'avremo detto: solo i giapponesi possono...

KUNOICHI: Non infligge gran danno fisico tuttavia può beccarvi da qualunque parte tramite lancio dei suoi mitici aggeggini da ginnastica artistica. Se vi trovate particolarmente vicini a lei potrebbe anche decidere di colpirvi con un mazzo di rose in faccia

MOOS: va tenuto in considerazione in quanto possiede mosse speciali a medio raggio ma da cui risulta particolarmente arduo sottrarsi: dalla manica tira infatti fuori padelle, pentole, forchette, cucchiaini e tutto il necessario a infliggervi dolore. Possiede inoltre una riserva infinita di coltelli da cucina che possono arrivarvi addosso in qualunque parte dello schermo vi troviate

**Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia**





COMMENTO



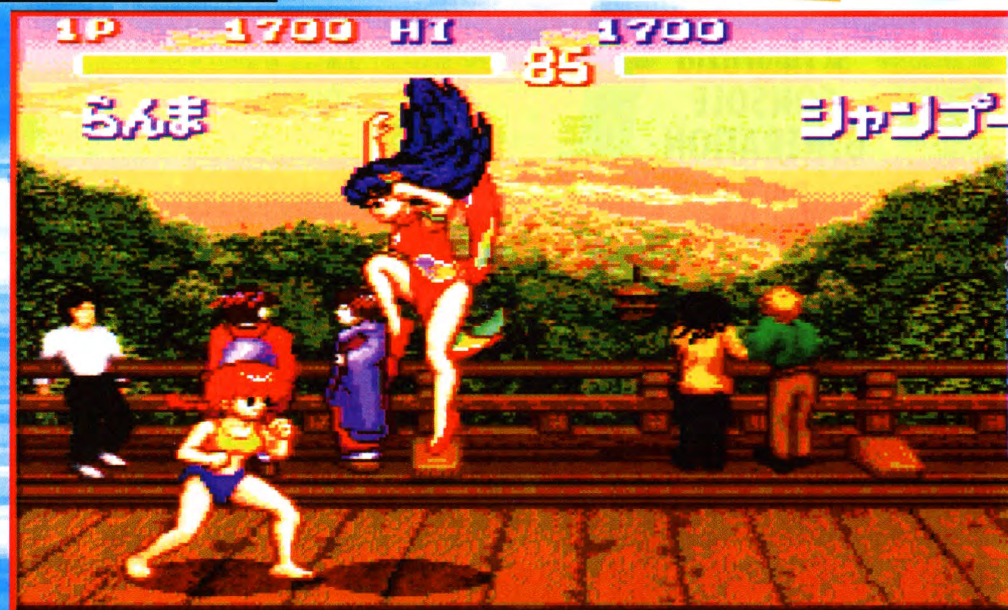
RANMA 1/2 4 è veramente ben congeniato: abbastanza frenetico, simpatico, coinvolgente ma soprattutto vario e tecnicamente ben realizzato: cosa desiderare di più? I personaggi sono davvero molti, anche se nello Story Mode è possibile fruire unicamente delle due versioni di Ranmaru, ognuno con le proprie mosse e colpi speciali. Alcuni di questi sono davvero spettacolari, quali ad esempio l'Hiryu Shooten Ha di Ranma che scatena un uragano per poi abbattersi sul cranio del nemico. Altre invece sono davvero spassosissime: ma vi siete beccate le armi che Moose tiene nascoste nella manica del Kimono? Padelle, spiedini, forchette, coltelli da cucina, mestoli...non ho parole. Graficamente di buona fattura, i personaggi godono di una discreta animazione, non velocissima ma sicuramente superiore alla norma. Vari anche i fondali che riprendono le maggiori località mondiali, sottolineati da temi musicali deliranti, di chiaro stampo demenzial-giapponese. Peccato lo Story Mode sia un pochino troppo semplice da completare, altrimenti il gioco avrebbe goduto di maggiori favori. Così com'è, rimane comunque un buon picchiaduro nonché un gioco vario e divertente, passo obbligato per tutti gli amanti della Takahashi e di Ranma.

SHAN POO: Tremendamente agile nonché incredibilmente veloce. I suoi colpi non infliggono grandissimo danno fisico ma, in compenso, possiede uno spiccato senso difensivo e riesce a sottrarsi alla maggior parte dei vostri colpi.

KUNOO: Colpisce da media distanza grazie al suo bastone da Kendo. Possiede due diversi tipi di mossa speciale: una proiezione con cui vi può raggiungere in qualunque sito vi troviate ed un colpo a distanza ravvicinata che consta praticamente nello spiaccicarvi il bastone in testa come un colpo di fulmine.

HAABU: Questo tizio è davvero ostico: non risulta particolarmente agile ma tira certe legnate da capogiro. Le sue mosse speciali non sono niente di eccezionale: con una forma un diagramma di raggi rosa che vi scaglia addosso, con l'altra vi afferra e vi spiaccica come un Wan Ton fritto. Niente di spettacolare ma sicuramente molto lesive sul piano dell'energia.

AKANE: Si dimostra alquanto suscettibile ai vostri attacchi e basta osservare l'espressione che assume mentre sta caricando la super mossa. Proprio a proposito di questa, in preda a delirium tremens Akane inizia a girare vorticosamente su se stessa come una trottola stringendo fra le mani la borsa da scuola e pigliandovi a randellate in faccia.





COMMENTO



Devo ammettere che **Ranma 1/2 4** mi ha davvero favorevolmente impressionato. Non si tratta solo di un picchiaduro di buona fattura ma è anche

estremamente divertente nonché abbastanza originale. Un modo sbarazzino di pestare le persone, in pratica. Gli sprite sono incredibilmente assurdi, ben disegnati e dotati di animazioni che a volte lasciano intuire quanto sia lesa la psiche dei programmatori nipponici: che dire della tizia col maglione di lana che si mette a correre a destra e a manca agitando gambe e braccia come una bambina di tre anni inferma di mente? Che dire poi delle mosse speciali? Già il fatto di come caricarle è da paresi psichica ma poi alcune di queste fanno davvero ghignare di bella. I tizi poi assumono, in certe occasioni, espressioni davvero beote, tanto a gioco fermo quanto durante il combattimento. Non ho parole. Sul fatto che lo Story Mode sia troppo semplice da portare a termine sono perfettamente d'accordo con Char, anche se il livello Hard potrebbe rivelarsi meno semplice del previsto. Bisogna tuttavia tener presente che è possibile scontrarsi sia con un secondo avversario umano, sia con la macchina fruendo degli altri due tipi di incontri in cui sarà inoltre possibile selezionare tutti e tredici i fantomatici personaggi per creare sfide sempre più avvincenti sino a giungere alla sfida finale.

GENMA: Il padre di Ranmaru ci viene proposto sotto le spoglie del gigantesco panda. Da buon essere nerboruto possiede colpi che arrecano un danno fisico incredibile ed in particolare la super mossa con cui vi sbataccia da una parte all'altra dello schermo come se foste antani: vi potrebbe togliere quasi metà della barra energetica piena!

RYOGA: Ryoga vanta la peculiarità di poter combattere con il solo dito indice attraverso il quale riesce a smuovere la terra: non stategli troppo appiccicati!



MARIKO: ma che bella majorette. Nuovo acquisto, dato che compare per la prima volta in una versione videoludica dedicata a Ranma. Avversario di media difficoltà. E' perfettamente inutile che vi dica di stare attenti ai suoi due birillini coi quali può colpirvi da dove vuole...

HINAKO: Sembra beota e alta un metro e dieci ma aspettate che si incavoli di brutto e non ci saranno tacchi a spillo che tengano

SAKIYO: Il suo passato da spazzacamino traspare chiaramente dagli oggetti che le fanno da fardello e che non manca di utilizzare per prendervi a mazzate (anzi, a ramazzate). Occhio al mitico colpo che può scagliarvi con l'apposito palettone di ghisa da carbonaro che carica sulla schiena. Ahi ahi ahi...



CASA

RUMIC SOFT

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

86

▲ Carini i fondali
▲ Personaggi simpatici, disegnati piuttosto bene ed animati discretamente

SONORO

85

▲ Colonne sonore varie anche se non sempre estremamente suggestive
▲ Alcuni frasi digitalizzate di discreta fattura

GIOCABILITÀ

84

▲ Buon numero di mosse a disposizione sia per ciò che concerne quelle normali sia per quelle speciali

LONGEVITÀ

80

▼ Un po' troppo semplice portare a termine lo Story mode
▲ Sicuramente più longevo il modo Versus

GLOBALE

84

▲ Il più carino fra tutti i giochi ispirati a Ranma: merita senza dubbio di essere preso in considerazione



REVIEW



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia



Scusi, quanto gli è costato quel bello schermo 16:9?

Dopo un'attesa durata anni luce o quasi, la Microprose ha finalmente partorito il suo gioco ufficiale di Star Trek - The Next Generation, il sequel televisivo della storica serie creata da Gene Roddenberry che ha spopolato negli Stati Uniti, dove è in programmazione su diverse emittenti locali dal 1987. Come sapran-

no coloro che hanno avuto modo di vedere i primi episodi su Italia 1 un annetto fa, questa serie non ha per protagonista i cari vecchi Kirk, Spock, McCoy e compagnia bella, ma un'equipaggio del tutto nuovo, benché l'astronave in cui esso viaggia si chiami sempre Enterprise. Malgrado questo radicale cambiamento fisiognomico, la missione degli uomini al servizio

FEDERALISMO SPAZIALE

In *Star Trek-TNG*, la vostra missione è di perlustrare e proteggere i territori appartenenti alla Federazione dei Pianeti Uniti. In pratica ciò si traduce in una serie di operazioni che è consigliabile effettuare con una certa regolarità. Vediamo quali sono una per una:

1) Controllare regolarmente la postazione delle Comunicazioni (Communications) e rispondere ai segnali che indicano l'arrivo di trasmissioni sulle frequenze sub-spaziali
2) Dopo ogni trasmissione, fare rapporto dal Capitano (Ready Room) per ricevere gli ordini del caso
3) Dalla postazione di pilotaggio (Conn) tracciare la rotta per la prossima destinazione e procedere con cautela

4) Durante il viaggio, controllare la postazione dei Sensori (Sensors) per avere informazioni tempestive su navi e oggetti in avvicinamento

5) Approfittare di ogni momento di quiete per istruirsi studiando l'enorme quantità di informazioni contenute nel computer della nave

6) Quando suona l'Allarme Rosso, prepararsi ad affrontare il nemico utilizzando i laser e siluri fotonici in dotazione alla nave

7) Dopo la battaglia, verificare in Sala Macchine (Engineering) i danni subiti e fare tutte le riparazioni necessarie

8) Raggiunta una destinazione, trasferire una squadra di sbarco sul pianeta per mezzo del teletrasporto (transporter) affinché svolga la missione del caso

STAR TR

COMMENTO



Gli appassionati di "Star Trek-The Next Generation" saranno lieti di sapere che la trasposizione videoludica della Microprose è riuscita abbastanza bene. Che i programmatori siano o no dei Trekkies, non lo so; resta il fatto che una volta accesa la console verrete accolti da un'eccellente riproduzione del popolare tema della serie (che poi è quello scritto da Jerry Goldsmith per "Star Trek-The Motion Picture", del 1979) con l'Enterprise che, come nella sigla del telefilm, si tuffa nell'iperspazio accompagnata da un boato e una sfavillante luccicanza. Anche il resto del gioco manifesta una cura nel dettaglio davvero notevole: il ponte di comando e i pannelli di controllo in esso situati sono identici a come si vedono nel telefilm. Il computer dell'Enterprise, poi, è una miniera inesauribile di informazioni sull'universo di Star Trek, dalle civiltà aliene alle loro armi e navi, dalle leggi della Federazione alle biografie sui membri del ponte di comando. A un Trekkie tutto ciò basterà per essere ben disposto ad aprire il portafoglio, ma ai "non credenti" questo gioco risulterà semplicemente una cozzaglia poco convincente di generi videoludici (RPG con visuale dall'alto, rompicapo, simulazione bellico-spaziale alla **Wing Commander**) aventi come elemento coesivo i personaggi, le situazioni e le scenografie di questa serie di culto.



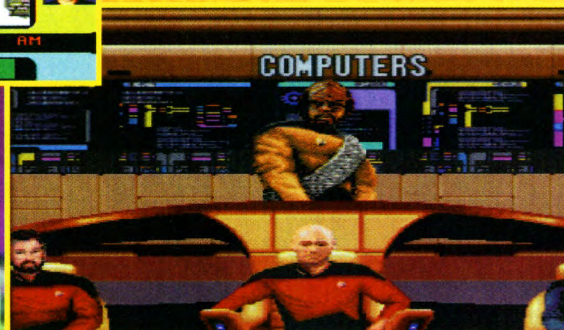
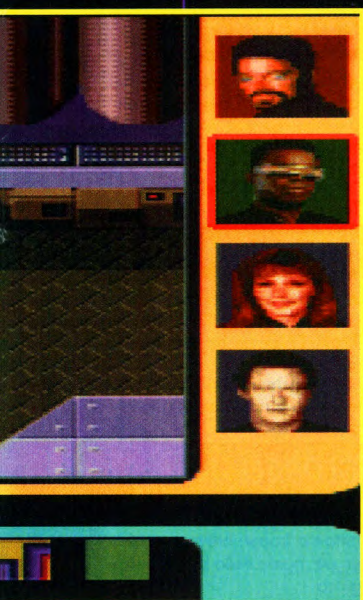
Un esempio di puzzle presente in *Star Trek TNG*: provate un po' a piazzare le due piastrelle nel posto giusto...

EX THE NEXT GENERATION

Hmm... dobbiamo fidarci?



Visuale 3D-visuale dall'alto per i combattimenti dell'Enterprise



Una veduta del ponte di comando della nuova Enterprise

COMMENTO



Avendo visto un paio di episodi della serie televisiva, posso confermare che il gioco della Microprose ne riproduce fedelmente le situazioni, lo spirito e le ambientazioni. Il ponte di comando è tale e quale il suo equivalente reale e il sonoro presenta quasi tutti gli effetti che si possono udire nel telefilm, dai siluri fotonici al ronzio del teletrasporto. Il gioco in sé propone enigmi abbastanza intriganti senza per questo raggiungere la genialità. E' insomma un gioco che tiene abbastanza impegnati, benché sei ore di gioco intenso bastino per completarlo. In conclusione, ne raccomanderei certamente l'acquisto ai fans di questo Mito Televisivo, ma ai comuni mortali consiglieri di dargli una bella occhiata di sicurezza.

della mitica Federazione rimane, vuoi nel telefilm vuoi in questa trasposizione videoludica, quella di sempre: esplorare

nuove forme di vita e di civiltà, fino ad arrivare là dove nessun uomo... dove NESSUNO è mai giunto prima.



Nelle missioni sui pianeti non saranno rari gli scontri a fuoco e i conseguenti danni.

Porta chiusa. Vuoi vedere che quell'interruttore...

Il computer di bordo è una vera miniera di informazioni



Casa

COSE DANNO STASERA SU TELETRASPORTO?

Una grossa parte dell'avventura comporta l'impiego del teletrasporto (transporter), l'attrezzatura che permette il trasferimento di cose e persone dalla nave alla superficie di un pianeta e viceversa. Una volta ricevuto l'OK del capitano Picard per lo sbarco sul pianeta, ci si reca al teletrasporto facendo ruotare il ponte verso la porta contrassegnata "transporter", dopodiché occorre selezionare i membri dell'equipaggio che formeranno il cosiddetto "away team", ossia la squadra di sbarco di quattro uomini. Gli elementi disponibili a sbarcare sono diciannove e comprendono gli esponenti del ponte di comando. Ognuno scende sul pianeta portando con sé l'attrezzatura confacente al suo grado e alle sue mansioni; il comandante Riker, per esempio, è munito di un phaser e di un comunicatore (lo stemma che portano sul petto tutti i membri di Starfleet), mentre Data, oltre a possedere i suddetti strumenti, dispone anche di un Tricorder, per esaminare luoghi e oggetti.

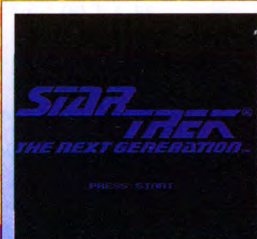


MESSAGGI SUB-SPAZIALI

Di quando in quando riceverete un messaggio dal comando della Flotta Stellare che vi darà un'idea di quale sarà la vostra prossima destinazione. Durante la traversata c'è sempre la possibilità di venire attaccati, perciò dovete stare in guardia e prepararvi ad affrontare il nemico usando i laser e/o i siluri fotonici. Aggiornamenti sulla condizione della nave sono sempre disponibili e sullo schermo affacciato sulla nave attaccante c'è anche un grafico che offre una lettura immediata dei danni subiti dall'Enterprise.



Neanche la Parini avrebbe saputo fare dei santini così...



CASA

MICROPROSE

GENERE

AZIONE/AVVENTURA

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

82

▲ Complessivamente buona, con un'ottima replica del ponte di comando dell'Enterprise e relative strumentazioni

SONORO

83

▲ Una fedele riproduzione delle musiche per i titoli di testa della serie TV e alcuni degli effetti sonori udibili nella suddetta

GIOCABILITÀ

79

▲ Imparare a governare con efficienza l'Enterprise non è facile, ma una volta riusciti, le soddisfazioni non mancano...

▼ ...ammesso che siate un Trekkie, s'intende

LONGEVITÀ

67

▲ Azione su scala cosmica, rompicapo, RPG: Star Trek-TNG ne ha per tutti i gusti

▼ Le missioni sono un po' tutte uguali e non ci vuole molto per completarle

GLOBALE

78

Un tie-in tecnicamente ben fatto ma troppo breve nonché un po' rigido nella struttura di gioco



REVIEW



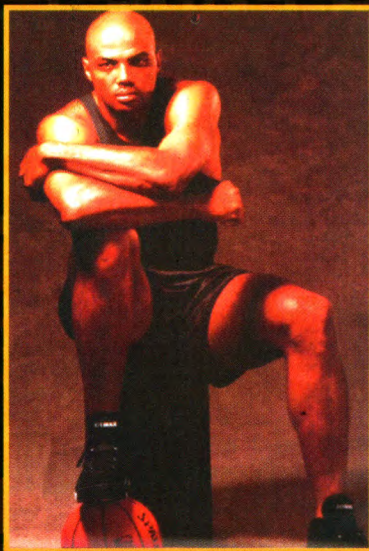
Si ringrazia
NEWEL
per la
cartuccia

BARKLEY SHUT UP AND JAM!

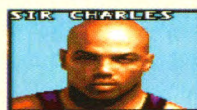


A differenza di **NBA Jam** il basket della Accolade si gioca su playground meno "raffinati" (ma certamente più pittoreschi) dei parquet nei palazzetti appartenenti alla National Basketball Association: tetti di torreggianti condomini, aree-gioco situate nei quartieri più malfamati delle grandi metropoli americane, spiagge pubbliche sulla East Coast, e così via. In **Shut Up And Jam!** il giocatore deve scegliere chi far giocare fra sedici abbronzati semidei del basket. Il primo è ovviamente "Sir" Charles Barkley, poi abbiamo T Bone, micidiale nei colpi da tre punti e schiaccia da dio, Gunner, tre punti alla volta, Newts, che intercetta tutti i palloni, Xaos, anche lui un mito da tre, e infine Sto-

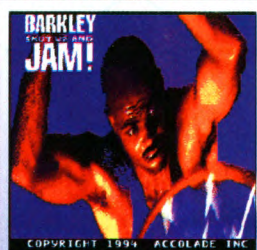
newall, l'uomo-schiacciata. E indovinate come si fanno i colpi più spettacolari ed efficaci in attacco o in difesa? Col Turbo, premendo L o R!



COMMENTO



Se questo gioco fosse uscito sei mesi fa, avrei probabilmente avuto cose più carine da dire sul suo conto, ma purtroppo non è così. Con questo non dico che sia un brutto gioco; la grafica è di grosse dimensioni, il gioco è veloce e fra turbo e schiacciate, ci sono più o meno tutte le mosse vantate da **NBA Jam**. Inoltre è più duro e violento di altri titoli del genere, il che si traduce in partite giocate in modo sporco come piace a molti. **Barkley**, inoltre, vanta un'opzione per le partite a quattro, cosa che ogni gioco dovrebbe avere. Ma sotto qualsiasi altro aspetto, **Barkley** risulta inferiore a quel basket epocale che è **NBA Jam**. Per quanto valido sia, non vedo assolutamente alcuna ragione di acquistare **Barkley**, quando per la stessa somma posso aggiudicarmi il ben superiore basket della Acclaim.



CASA

ACCOLADE

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

73

▲ Gli sprite sono abbastanza grossi...
▼ ...ma non sono ben disegnati e i fondali sono un po' scialbi

SONORO

80

▲ Musiche pompatе e belle campionature durante l'intero gioco

GIOCABILITÀ

75

▲ E' veloce come **NBA Jam** e ci sono tante schiacciate violente
▼ Sbagliare sembra impossibile - persino da metacampo. Insomma, è poco impegnativo

LONGEVITÀ

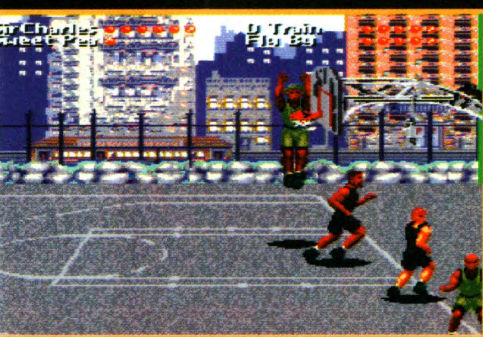
70

▲ Giocato in quattro, è ovviamente imperdibile
▼ Il torneo è troppo breve perché l'interesse del singolo giocatore rimanga desto a lungo

GLOBALE

74

Un basket discretamente divertente, soprattutto se giocato in quattro, ma non può in alcun modo reggere il confronto con **NBA Jam**





SUPER

REVIEW



C'è chi aveva definito il primo episodio il gioco più esplosivo di tutti i tempi, ma con l'uscita del seguito dovrà per forza ricredersi. **Bomberman** è tornato tra noi ed è pronto per rendere un po' più frenetico il nostro tempo libero a suon di bombe e dinamite. Anche in **Super Bomberman II** è possibile scegliere tra due modalità di

gioco: Story Mode e Tournament Mode. Lo Story Mode ci butta dentro un'avventura vera e propria dove il nostro eroe deve combattere contro il cattivo di turno, superando livelli, insidie, nemici

e guardiani vari fino ad arrivare allo scontro finale. Il Tournament Mode, invece, permette di giocare fino a quattro persone contemporaneamente (ovviamente se si

PUTENZIAMENTO!

In **Super Bomberman II** esistono un sacco di bonus e power-up nuovi che, oltre quelli già presenti anche nel primo capitolo, permetteranno al giocatore di potenziare a dismisura le bombe a tempo rendendole incredibilmente devastanti.

BOMBA NERA: Questa icona è molto utile poiché permette di utilizzare una bomba in più e, quindi, di distruggere più facilmente muri e nemici

BOMBA GIALLA: Questa, invece, potenzia le vostre bombe rendendole sempre più devastanti e letali, anche per voi quindi occhio a dove le piazzate

MANO: Una new entry. Sicuramente una delle possibilità più interessanti del gioco poiché permette di lanciare le bombe attraverso i muretti in modo da sorprendere i vari nemici

PIEDE CHE CALCIA: Un'altra interessantissima possibilità assente nel

primo episodio. Questa volta potrete spingere le bombe, in modo da scappare o da evitare di essere intrappolati da esse. Molto utile, anche, per tendere trappole ai nemici

BOMBA BLU: Viva la gomma. Questa icona rende le vostre bombe di gomma: rimbalzeranno sulle pareti fino al momento dell'esplosione. Occhio perché possono sempre ucciderle anche voi

BOMBA "P": "P" sta per Power, ovvero potenza. Queste bombe, quando esplodono, coprono tutta l'area libera, per cui state molto attenti a dove le posizionate

CUORE: Il comando a distanza! Con questo potrete far esplodere le vostre bombe quando vorrete. Molto utile, anzi, necessario per i livelli più avanzati

PATTINI: Nulla di eccezionale. Questa icona rende Bomberman un po' più veloce nei movimenti



Si ringrazia
**CONSOLE
GENERATION**
per la
cartuccia

BOMBERMAN II



COMMENTO



Super Bomberman II è sicuramente uno dei giochi più divertenti che mi sia capitato di provare ultimamente e sicuramente il più frenetico. L'azione è immediata, veloce e piena di sorprese. La possibilità di giocare contro altre persone in un torneo è poi un vero spasso, soprattutto in quattro, quando ci si ritrova sistematicamente a impazzire poiché qualcuno vi piazza una bomba sotto il naso e avete pochissimo tempo per agire in modo adeguato. Se oltre a tutto questo consideriamo anche l'altissima qualità tecnica che contraddistingue questo titolo, possiamo affermare che **Super Bomberman II** è uno dei migliori giochi usciti per il SNES e, pertanto, consigliato ad appassionati e non.

BOMBA O NON BOMBA? BOMBA, BOMBA..

Un'altra interessante, quanto divertente, nuova possibilità che offre **Super Bomberman II** è quella di poter modificare il comportamento delle bombe facendole esplodere sopra appositi congegni disseminati lungo i livelli. Alcuni di questi, inoltre, permettono al giocatore di muoversi più agevolmente per i livelli, o quasi

CALAMITA: Quest'oggetto attira le vostre bombe e ruota ogni volta che viene investito da un'esplosione

BUCA: Letale! Questo diabolico marchingegno aumenta a dismisura la potenza delle bombe in modo che l'esplosione copra tutta l'area vuota disponibile

TNT: Una volta piazzata una bomba in modo che esploda sopra questo dispositivo è meglio fuggire a

duecento all'ora poiché, se non lo farete, verrete sorpresi da un'esplosione di dimensioni apocalittiche

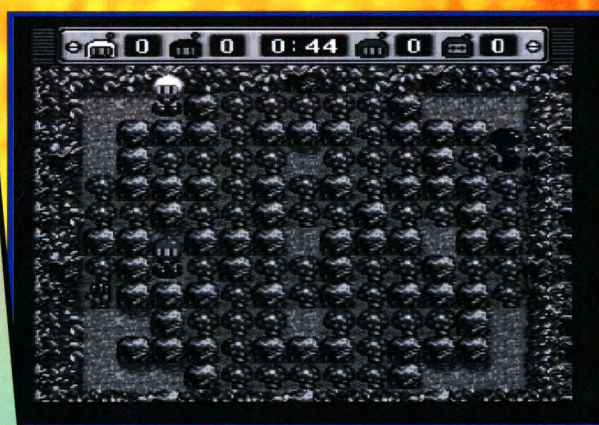
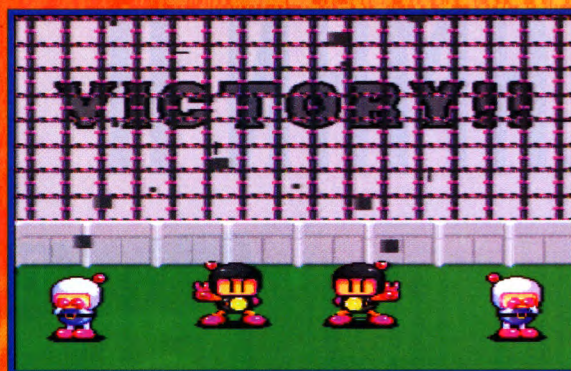
CAMPO DI FORZA: Tanto utile quanto letale. Se un'esplosione va a coprire questa linea coprirà l'intera area, distruggendo tutto quello che ci sta sopra

TUNNEL: Entrateci e vi ritroverete in un altro punto dello schermo, ma fate attenzione a non atterrare sopra o vicino a una bomba che sta per esplodere

TELETRASPORTATORI: Questi vi trasportano in corrispondenza di un altro teletrasportatore dello stesso colore. Vale lo stesso discorso fatto per i tunnel, perciò occhio



dispone dell'apposito adattatore) in una sorta di torneo a coppie o tutti contro tutti. Lo scopo del torneo è molto semplice: far fuori gli avversari facendoli esplodere a suon di bombe; chi vince potrà, poi, continuare il torneo con un'abilità in più rispetto agli altri. Grosse differenze rispetto al primo capitolo non ce ne sono. Lo scopo è sempre quello



COMMENTO

Super Bomberman II è veramente ganzo. Era tempo che non mi trastullavo con un gioco VERAMENTE divertente come questo. La giocabilità è sicuramente il punto forte del gioco e il divertimento è paragonabile solo a **NBA Jam**, soprattutto se si gioca in quattro. Per quanto riguarda lo Story Mode, se devo dire la verità, preferivo il primo capitolo ma il numero impressionante di livelli di questo secondo episodio, tutti pieni di originalissimi nemici che sprizzano da ogni angolo sopprimono a questo piccolo neo. Dal punto di vista tecnico è quasi un capolavoro. Dico quasi perché, nonostante la grafica fumettosa al mille per cento e il sonoro esaltante, l'azione risente, qualche volta, di un leggero rallentamento. Come dite? Chisseneffrega? Avete ragione, concordo perfettamente!



di distruggere i nemici e raccogliere i vari bonus. Ci sono moltissimi tipi di questi, molti di più che nel primo capitolo e, inoltre, sono stati aggiunti alcuni elementi nuovi, che modificano

radicalmente il comportamento delle bombe. Ovviamente, ogni livello va superato entro un certo periodo di tempo durante il quale dovrete, oltre a distruggere i vari nemici, attivare alcuni

dispositivi che permetteranno al giocatore di aprire la porta d'uscita. Nel caso scada il tempo non avrete molte alternative e perderete una delle vite messe a disposizione. Quest'ultima caratteristica è,

però, differente nel modo Tournament. Quando scade il tempo, infatti, l'area di gioco viene rimpicciolita da un muro, oltretutto letale al minimo contatto, che rende più difficile scappare dalle esplosioni.



CASA

HUDSON SOFT

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

88

▲ Fumettosa e definita in maniera superba, con fondali vari e animazioni curate

SONORO

85

▲ Frenetico sotto tutti i punti di vista, con effetti delle esplosioni che, se pompati attraverso un buon impianto, fanno accapponare la pelle

GIOCABILITÀ

90

▲ Sicuramente l'aspetto migliore del gioco. Dico solo questo

LONGEVITÀ

88

▲ Dovranno usare la dinamite per staccarvi dal joy-pad

GLOBALE

88

Frenetico, divertente e ben realizzato. In poche parole: assolutamente imperdibile



KNIGHTS OF THE ROUND

REVIEW

Mi viene un dubbio: che i game designer della Capcom, per via dell'enorme successo avuto con la saga (or-

mai possiamo anche chiamarla così) di **Street Fighter**, siano in preda a manie omicide? Non mi spiegherei, altrimenti, perché anche il gioco di cui stiamo per parlare, è il

AZIONE DI RUOLO 2

Come in **The King of Dragons**, anche per **Knights of the Round** vale il discorso della forza proporzionale al livello del personaggio. In questo gioco, però, l'esperienza viene misurata attraverso i punti e, quando se ne raggiunge un tot prestabilito, il giocatore avanza di livello, diventando più forte potente. Oltre alle caratteristiche di forza e destrezza cambiano anche le armature, le armi e, addirittura, i tratti somatici del personaggio. Percival, per esempio, quando raggiunge il tredicesimo livello diventa addirittura pelato. Boh, potenza dei videogames.



Si ringrazia
COMPUTERLAND
per la
cartuccia

ARTHUR

Power ****
Defense ****
Speed ****

Cresciuto da un grande e nobile cavaliere, Arthur ha realizzato il suo destino quando ha estratto la spada "Excalibur" dalla roccia.

LANCELOT

Power ***
Defense ****
Speed ****

Spadaccino incredibilmente abile, Lancelot ha girato il mondo in lungo e in largo alla ricerca di un Re forte e nobile a cui dedicare la sua vita.

PERCIVAL

Power *****
Defense *****
Speed ***

Puro di spirito, la forza e l'abilità di Percival lo hanno sempre portato alla vittoria.



terzo titolo uscito nel giro di un mese dove il giocatore deve pestare o uccidere i propri nemici (gli altri erano **The King of Dragons** e **Muscle Bomber**). **Knights of the Round**, come avrete capito, è l'ennesimo picchiaduro alla **Final Fight** dove il protagonista, imperso-



POTENZA DELLA MAGIA

Merlino, per aiutare i nostri eroi, ha disseminato lungo il tragitto un sacco di oggetti magici che si riveleranno molto utili per terminare con successo la missione.

CAVALLO: chiama il cavallo di Arthur.

SFERA DI CRISTALLO: distrugge tutti i nemici nello schermo. La sfera rossa trasforma i punti vinti in esperienza, quella verde, invece, li trasforma in energia vitale.

BASTONE MAGICO: incrementa il livello del giocatore. Il bastone rosso incrementa il livello di un solo giocatore, mentre quello verde aumenta il livello di tutti e due i giocatori (nel caso si giochi in coppia).

STATUA: assegna una vita extra.

nando uno dei leggendari personaggi della tavola rotonda (Artù, Percival e Lancillotto), dovrà recuperare il Sacro Graal poiché solo con quello la pace potrà regnare nel regno di Camelot. Per far questo, egli potrà contare solo su una cosa: l'abilità nel maneggiare la spada (o l'ascia nel caso di Percival) poiché, per tutta la durata dell'avventura, sarà completamente solo contro l'intero

esercito nemico. Niente paura, i bonus non mancano e grazie a essi è possibile ripristinare l'energia del giocatore, distruggere i

vari nemici, potenziare la forza del personaggio, eccetera. Direi che mancano solo i Cavalieri del Re e, poi, siamo al completo..



COMMENTO



Sono d'accordo sul fatto che la versione coin-op abbia riscosso un buon successo ma il fatto che siano usciti due giochi quasi identici nel giro di un mese, oltretutto dalla stessa casa, è una cosa che non riesco a capire. Sinceramente la trovo una mossa leggermente masochista, in quanto essendo **Knights of the Round** e il predecessore **The King of Dragons** praticamente identici (sia per quanto riguarda il tipo di gioco che per la qualità), non mi sognerei mai di comprarli entrambi, soprattutto se penso che ognuno di loro costa più di centocinquanta sacchi. Certo, se siete degli appassionati sfigatati potete anche acquistarli tutti e due ma, giunti a questo punto, ci penserei un attimo dato che, considerando i vari giochi che la Capcom ha fatto uscire ultimamente per il SNES, potrei giurare che tra poco tempo ci ritroveremo tra le mani un altro picchiaduro firmato dalla famosa software-house.

2870
x00
7000



CASA

CAPCOM

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

COMMENTO



Trovo **Knights of the Round** molto più bello e giocabile di **The King of Dragons**, anche se quest'ultimo gioco era più curato dal punto di vista tecnico.

In **KOTR**, infatti, la grafica risulta un po' soffocata dalla mole del gioco e il risultato sono personaggi ben definiti ma con pochi frame di animazione e fondali un po' ridicoli (l'effetto delle fiamme che bruciano o l'acqua che scorre nel torrente sono alcuni esempi). Il sonoro è buono con delle ottime colonne sonore e frasi digitalizzate ma il vero neo del gioco è la longevità. Purtroppo le vite a disposizione sono solo due e il personaggio spesso risulta poco controllabile (soprattutto quando monta a cavallo). Il risultato è che si rischia sempre di terminare la partita prima del dovuto con la conseguente frustrazione (e rabbia) da parte del giocatore. Puppatevelo solo se siete degli appassionati del genere ma, anche in questo caso, pensateci due volte prima di un eventuale acquisto.

GRAFICA

89

▲ Sprite disegnati a regola d'arte
▼ Le animazioni sono poco curate

SONORO

90

▲ Bella colonna sonora e frasi digitalizzate
▼ Gli effetti mancano quasi del tutto

GIOCABILITÀ

90

▲ All'inizio vi prenderà quasi completamente
▼ I personaggi ogni tanto fanno delle cose strane e senza motivo

LONGEVITÀ

40

▼ Due vite sono troppo poche

GLOBALE

85

Un picchiaduro come altri, divertente e frustrante nello stesso tempo

TESORI & C.

Lungo la strada che porta al Graal i nostri eroi troveranno, dentro delle ceste, un sacco di tesori e pietanze molto utili, in quanto aumentano il livello d'esperienza e restituiscono l'energia vitale. Inoltre, questi oggetti possono essere divisi in parti uguali ed essere distribuiti tra i vari giocatori.

GIOIELLI, ORO, ARGENTO, SERVIZIO DA TE': assegnano vari punti

POLLO ARROSTO: restituisce 56 punti vita

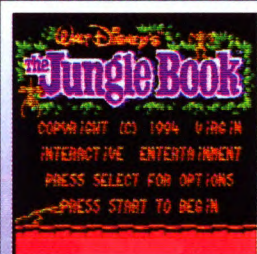
FRUTTA: restituisce 36 punti vita

LATTE: restituisce 12 punti vita





THE JUNGLE BOOK



REVIEW



C'è stato il romanzo di Rudyard Kipling. C'è stato il lungometraggio a cartoni animati pro-



dotto da Walt Disney. Fra i media che hanno avuto il piacere di ospitare le divertenti avventure del gracile Mowgli ed i suoi amici mancava solo il videogame, ma a colmare questa lacuna ci ha pensato la Virgin con questo platform disponibile per tutti i formati Sega e Nintendo. Essendo Super Console e non Mega Console la rivista che avete per le mani, ci occuperemo naturalmente dei formati Nintendo e, nella fattispe-

COMMENTO



Considerato che si parla di un gioco per il NES, **Jungle Book** è esteticamente pregevole. La grafica, malgrado il suo fastidioso luccichio, è ben disegnata e squisitamente animata. Tuttavia, Mowgli è di una lentezza intollerabile; deambula per lo schermo con una noncuranza che in questo contesto è fuori luogo, anche quando si presume che debba correre, e come se ciò non bastasse, risponde goffamente ai comandi. Ma il gioco presenta altri problemi non meno gravi: salti alla cieca che di solito finiscono col farvi cadere tra le braccia di un nemico o, peggio ancora, levitazioni oltre o attraverso piattaforme o piante rampicanti. Ho inoltre trovato un po' seccante dover tornare in continuazione dalle stesse parti per trovare le gemme necessarie per completare un livello. A suo favore, **Jungle Book** presenta una buona dose di armi e power-up da raccogliere, una varietà di livelli tale da tener desto l'interesse di chi gioca, e dei boss non facilmente liquidabili, benché questo abbia a che fare più che altro con la lentezza di Mowgli. Insomma, nel complesso, non c'è male davvero.

cie (in questo numero, almeno), della versione per il buon vecchio 8-bit. Dunque, assodato che tutti i personaggi del film animato sono presenti anche in questa riduzione videoludica, c'è da dire che anche in questa incarnazione Mowgli deve, come lo vedevamo fare sul grande schermo, far- si largo nella giungla

per tornare nel mondo al quale appartiene, ossia quello degli homo sapiens, ma naturalmente il suo viaggio è tutt'altro che semplice, come del resto si conviene a un platform degno di questo nome.



CASA

VIRGIN

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Tutti gli sprite sono animati in modo eccellente...
▼ ...ma colorati in maniera indecente

SONORO

68

▲ Ci sono tutti i motivi del film...
▼ ...suonati da cani!

GIOCABILITÀ

78

▲ Saltare di liana in liana sarebbe divertente...
▼ ...se Mowgli non fosse così lento

LONGEVITÀ

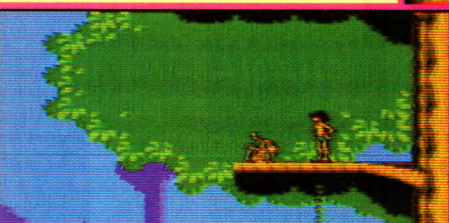
75

▲ Livelli numerosi e di vaste dimensioni
▼ Grazie ai "continue" lo finirete presto

GLOBALE

77

Malgrado le non trascurabili lacune sul versante della giocabilità, vale la pena dargli un'occhiata



100% CONSOLE SEGA

MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR



MEGADRIVE

Bubsy 2 • Dragonball Z • Dynamite Headdy • Goofy's Hysterical History Tour • Itchy & Scratchy • Mallet Legend • Monster World IV • Pete Sampras Tennis • Ryan Giggs Champions • Star Trek: The Next Generation • World Cup USA '94

MEGA CD

Ax 101 • Dark Wizard • Rise of the Dragon • Powermonger • Rise of the Robots • Tomcat Alley

MASTER SYSTEM

Battletoads • Dragon • Dropzone • Dr Robotik's Mean Bean Machine

GAME GEAR

Battletoads • Dropzone • GP Rider

COIN-OP

Daytona Racing • Virtua Fighter



ANNO 1 • NUMERO 5

GIUGNO 1994

L.5.000

FRS 7.50

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO

ALLA CONQUISTA DEI MONDIALI CON WORLD CUP USA '94

RISE OF THE ROBOTS
IL PICCHIADURO PIU'
METALLICO DELLA STORIA!

SEGA REVOLUTION
TUTTA LA VERITA' SUL FUTURO
DELLA GRANDE "S"



REVIEW

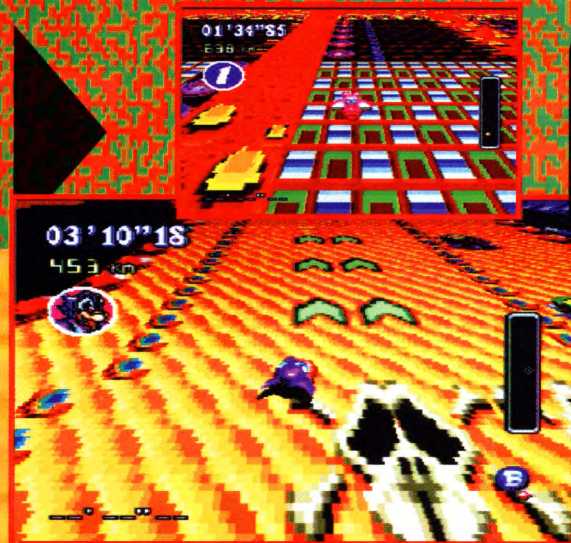
ASTRO GO! GO!

COMMENTO



La grande somiglianza con **F-Zero** c'è e si vede, a partire dalla caratterizzazione dei tracciati e dei fondali. Parimenti i mezzi

di cui disponete risultano piuttosto piccoli ma animati bene, fluidi e veloci, curvano con una facilità estrema, rimbalzano come palline di elastina, accelerano come razzi se si utilizza il turbo e rimbalzano come palline da flipper se si urtano alcune pareti dei tracciati. Interessante l'idea di mettere due tipi di bonus cumulabili: la barriera e il solito turbo a tempo limitato. Un aspetto sicuramente singolare del gioco in questione è dato dallo stranissimo accostamento di colori che più che divertire potrebbe dar luogo a forti emicranie. Deleterio soprattutto perché in alcuni livelli è davvero molto difficile rendersi conto di quale sia la pista percorribile e di quale invece sia l'"esterno". In definitiva **Astro Go! Go!** non è certo un must ma potrebbe anche piacere ai nostalgici delle simulazioni di corsa alla **F-Zero** et similari.



453 Km/h, colori psichedelici, simboli di morte, aaagghi

Ne è passato di tempo da simulazioni come **F-Zero** vero? Ma ve lo ricordate? Rimane ancora oggi una delle pietre miliari del Super Nintendo, un gioco imperdibile: largo uso del Modo 7, azione incalzante, veloce, frenetica, pri-

va del benché minimo rallentamento, un fotio di circuiti, ognuno con le sue peculiarità, livello di difficoltà bilanciato ottimamente, longevità eterna...eh, che gioco. Qualcuno ora deve aver pensato bene di cercare di bissare quell'enorme successo, aggiungendo qualche piccolo ele-

Il radar a destra serve per verificare la propria distanza dagli avversari

mento e modificandone altri. Saranno

riusciti nel loro intento?



Si ringrazia
**CONSOLE
GENERATION**
per la
cartuccia

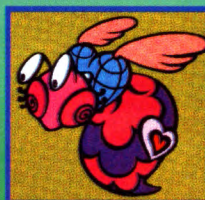


MI SCUSI MA LEI E' L'APE DELLA PIAGGIO?



BLUE ONE

Accelerazione 3, Freni 3, Turbo 4, Peso 3, Manovrabilità 3.



LUNA BEE

Accelerazione 3, Freni 5, Turbo 3, Peso 2, Manovrabilità 4.



BARIVEHICLE

Accelerazione 1, Freni 2, Turbo 5, Peso 5, Manovrabilità 1 (eh bè...)



COOL JAM

Accelerazione 5, Freni 4, Turbo 3, Peso 1, Manovrabilità 5.



GYRO TYPE 2

Accelerazione 3, Freni 2, Turbo 4, Peso 3, Manovrabilità 2.

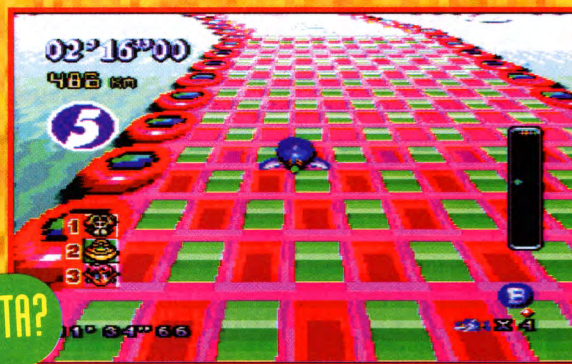
01 [FREEWAY FLYBOYS]



Le speranze di podio stanno per svanire...



A volte il percorso si inclina, gira di 90° e persino di 180°!



SALTA QUI, SALTA LÀ MA IL DIVERTIMENTO DOVE STA?

Alcuni tracciati propongono tratti contraddistinti da una sorta di fiumiciattoli che, se presi nel verso giusto della corrente, possono far scivolare il veicolo per un determinato tratto ad una velocità maggiore senza utilizzare turbo di sorta. Altri percorsi invece possiedono sferette contraddistinte da freccette di colori astrusi: il contatto con queste può far schizzare via il vostro veicolo ad una velocità assurda, anche se non per lungo tempo. Ogni giro sorpassato vi verrà assegnato un punto speciale che richiama poteri: il primo è quello di circondarsi di una barriera che ha la peculiarità di respingere i mezzi avversari quando questi entrano in collisione con la vostra navetta. Il secondo è costituito dall'effetto Turbo a tempo limitato che è possibile imprimere al veicolo in qualunque punto della pista a patto di aver precedentemente accumulato almeno due punti speciali. A farvi saltellare allegramente invece ci pensano o le solite molle piatte a freccia oppure delle gigantesche ventole che possono trovarsi anche dove non è strettamente necessario saltellare per raggiungere l'altro lembo del tracciato.

Ebbene sì, Astro Go! Gol non ha chip DSP

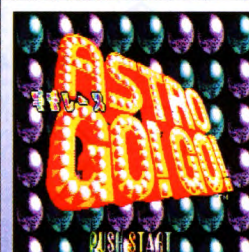


COMMENTO



Mica malvagio il presente **Astro Go!** Go! Certo non vanta una realizzazione tecnica da favola ma se

non altro si dimostra divertente e molto giocabile, immediato ed in alcuni tratti persino frenetico. Il controllo delle navette non è affatto arduo, anche se la prima cosa da fare è prendere dimestichezza con lo strano angolo di curvatura del veicolo che ci impiega davvero poco a compiere un giro di 180°! Graficamente discreto, anche se la scelta dei colori proprio non mi va giù: lilla, rosso, verde pisello, viola, nero, azzurrino, tutti contemporaneamente utilizzati. Boh. Il livello di difficoltà non è elevato ma le competizioni se non altro sono di tre tipi differenti il che potrebbe far durare la presente cartuccia un po' più a lungo. Nella media il sonoro.



CASA

MELDAC

GENERE

SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

74

▲ Animazione fluida e generalmente veloce
▼ I colori assurdi potrebbero creare scompensi visivi, soprattutto all'inizio e nei tracciati che si conoscono poco

SONORO

71

▼ Non per essere pretenziosi, ma qualcosa di più dei soliti ronzii e temi mediocri lo si poteva fare

GIOCABILITÀ

80

▲ Semplice, immediato nonché abbastanza divertente

LONGEVITÀ

75

▲ Tre diversi tipi di competizione e due livelli di difficoltà ognuno...
▼ Basteranno un paio di giorni di pazienza...

GLOBALE

75

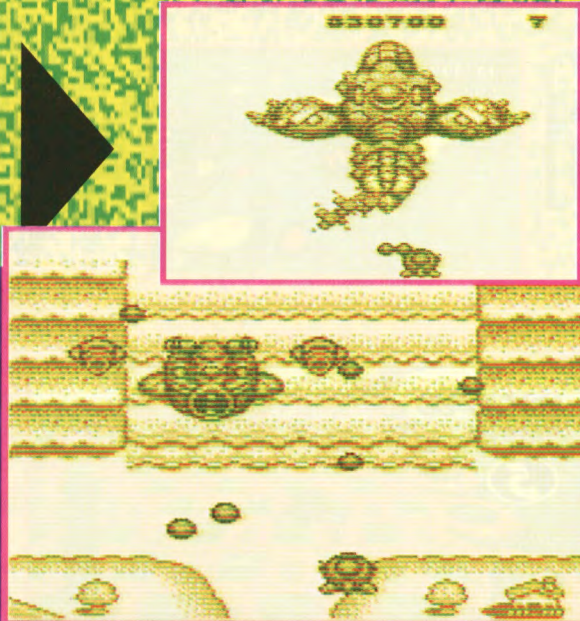
Sicuramente un titolo da tenere in considerazione se amate le simulazioni tipo **F-Zero**



REVIEW



Si ringrazia
NEWEL
per la
cartuccia



Ecco i protagonisti dello sparatutto più "colorito" mai realizzato dipingere il Gameboy di numerose sfumature di verde nella loro esaltante nuova av-

star della serie di **Pop'N'Twinbee**, Twinbee e Winbee, sono alle prese con le forze del perfido Dottor Mapdock. Mediante il cavo per il gioco in simultanea su una coppia di Gameboy, due giocatori possono es-

MI DIA UN BOMBOLONE

Twinbee e Winbee scoprono presto che il terrore non proviene soltanto dai cieli: gli attacchi a loro danno vengono lanciati anche dal suolo. Poiché le api non sono in grado di trasportare grossi carichi di bombe, l'unico modo con cui possono fronteggiare la contraerea nemica è di lanciare degli esplosivi mediante le loro braccia. Del resto, questo metodo è più preciso e molto più divertente; inoltre, la distruzione dei nemici di superficie è fonte di grosse ricompense. Qui di seguito ecco i vari tipi di bersagli terrestri in cui ci si può imbattere durante la traversata.



ventura in formato portatile! Ancora una volta le famigerate

sere invitati a condurre Twinbee e Winbee attraverso cinque sta-

POP'N'T

COMMENTO



Non ho dubbi: la versione Gameboy di **Pop'N'Twinbee** è graficamente all'altezza delle più sfrenate aspettative. Anche sul piccolo schermo verdognolo, i personaggi non sono meno vivaci dei loro pari per il Super NES in quanto la dinamica di gioco è fresca e divertente come sempre. Inizialmente sembra che il gioco sia bello impegnativo, finché non si scopre il fatidico "bastone fra le ruote": la presenza di un'icona che permette ai piloti meno abili di riottenere immediatamente ogni power-up senza perdere una nave. Senza di essa la credibilità del gioco rimarrebbe intatta. Con essa, invece, anche il più inetto dei giocatori ha vita facile. Conclusione: un potenziale classico per il Gameboy che si dà la zappa sui piedi e perde il suo posto nella Galleria dei Grandi.

Fabio

MELE: non solo fanno bene ai denti, ma fruttano anche montagne di punti bonus



STELLINE: ordigni supere-splonivi



DOLCIUMI: faranno anche male ai denti ma sono fonte di straordinari poteri. Raccoglietene uno e le api impareranno a sparare in molte direzioni simultaneamente; raccoglietene un altro e diventeranno letali come il cianuro!

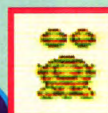
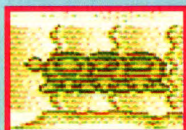


WIN BEE

STAI IN CAMPANA!

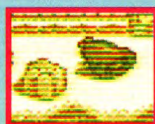
Come il **Pop'N'Twinbee** per Super NES, anche la cartuccia per il portatile della Nintendo vede i nostri ronzanti amici correre dietro le nuvole per coglierne i benefici vantaggi, ossia le campanelle magiche che cambiano colore man mano che vengono tempestate di fuoco. Raccogliendole, le api scoprono power-up di vario genere. Ecco in dettaglio le campanelle e i loro "prodotti":

CAMPANELLA PUNTEGGIATA: fornisce i piccoli Chibi, cioè due micromoduli cannonieri, sia a Twinbee che a Winbee



CAMPANELLA BIANCA: raddoppia la potenza di fuoco dei nostri eroi

CAMPANELLA A STRISCE: quando le cose volgono al peggio, le api sono più al sicuro imbozzolate nel campo elettrico che questa campanella elargisce



CAMPANELLA GRIGIA: rende più facile eseguire manovre elusive in quanto aumenta la velocità delle api

CAMPANELLA SPLENDENTE: è l'unica fonte di punti fra tutte le campanelle



MANO MORTA

Oltre a poter usare le loro braccia per lanciare bombe e simili, i nostri eroi possono anche farsi scudo sacrificando i loro arti. In pratica questo significa che possono ricevere altri due colpi prima di venire abbattuti dalla milizia di Mapdock. Naturalmente questa perdita delle braccia lascia le api parzialmente indifese. Per fortuna delle ambulanze accorrono di quando in quando per dare una mano o anche due, e tutto senza addebito

ge di un bizzarro sparattutto a scorrimento verticale contro i "top guns" di Mapdock. E' la solita storia: case presidute da tenerosi robot, unità mech circondate da fiorellini e denunce di inquinamento acustico prodotto dalle api formato

extra-large. E come al solito, solo Twinbee e Winbee possono salvare la situazione...



COMMENTO



E' incredibile quanta roba sia stata schiaffata in questa versione per Gameboy di **Pop'N'Twinbee**. Anzi direi che in alcuni casi ci sia più roba che nella versione per

Super NES. Benché siano più brevi e in minor numero, i livelli non sono meno spettacolari. Ci sono poi delle aggiunte, come l'ambulanza e il modo in cui certi elementi dello scenario influenzano il movimento dei personaggi, che sono tanto innovative quanto belle a vedersi. E' un peccato che il gioco in sé sia così facile. Quanti giocatori sapranno resistere alla tentazione di servirsi dell'icona fluttuante che dà loro tutti i power-up perduti? Pochissimi, probabilmente. Un vero peccato, perché escludendo questa icona, il gioco risulta alquanto impegnativo. Il mio consiglio migliore sarebbe di acquistare la cartuccia e sedersi sulle proprie mani quando si muore e l'icona appare. Insomma, il solito classico mancato.

Paolo

POP'N'TWINBEE

CASA

KONAMI

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

92

▲ Straordinaria! Fondali incantevoli e sprite disegnati in modo originale e accattivante
▼ Un po' di gelatina, ma abbiamo visto di peggio

SONORO

87

▲ Non c'è da stupirsi che in Giappone le musiche dei giochi Konami siano pubblicate su CD: i loro musicisti sono dei veri galli! E gli effetti sonori non sono meno esaltanti

GIOCABILITÀ

86

▲ Azione frenetica, gran belle esplosioni e due personaggi impagabili come Twinbee e Winbee: cosa volete di più?

LONGEVITÀ

40

▼ Ci dispiace dirlo, ma questo gioco è di una facilità mostruosa!

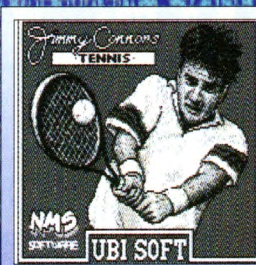
GLOBALE

73

Uno sparattutto di eccellente fattura ma, disgraziatamente, per nulla impegnativo. Un vero peccato!



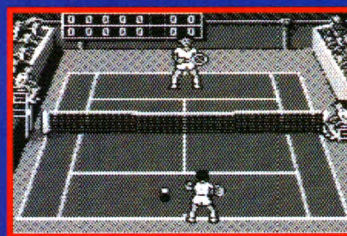
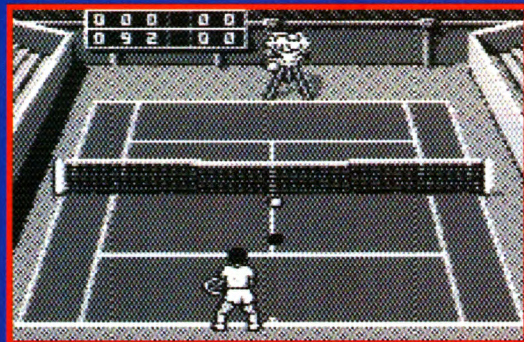
JIMMY CONNORS TENNIS



REVIEW



Si ringrazia
NEWEL
per la
cartuccia



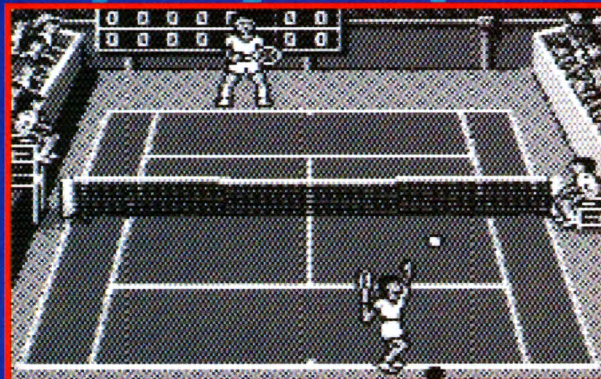
Il gioco che ha come protagonista Jimmy Connors, la star del tennis internazionale che già abbiamo ritrovato sugli schermi del Nes e Super Nes, è finalmente approdato anche sugli schermi del Gameboy. In realtà non c'è molto da dire su questo nuovo titolo anche perché si sa che giochi di questo genere hanno un modello di gioco ormai conosciuto. Oltre ai vari tipi di campo su cui poter giocare c'è un'affollatissima lista di avversari provenienti da tutte le parti del globo. Tornei singoli e doppi sono presenti insieme al modo pratica con tanto di micidiale macchina spara-palline. I programmatori hanno previsto perfino un sistema di password che vi permette

COMMENTO



Dai Paolo tira fuori il cavo di collegamento del Gameboy... Come non l'hai portato? Ma sei un beota! Avevi detto che lo portavi tu e invece vabbé! Scusate ragazzi ma quando si decide di fare una sfida a due col Gameboy è sempre la solita storia con il problema di quel cavolo di cavo (scusate il gioco di parole) che spesso si dimentica, ma lasciamo perdere fortunatamente la volta scorsa ho potuto sfidare alcuni miei amici a questo tennis veramente divertente e ben fatto. La grafica è molto chiara e non confusionaria ed anche se non è proprio velocissima, questo non toglie nulla all'avvincente giocabilità. Un ottimo lavoro da non perdere!

di memorizzare i vostri vani sforzi nel cercare di scalare le classifiche tennistiche mondiali. Naturalmente non per ultimo c'è da ricordare il link che vi permette di sfidare i vostri amici "via cavo" in dure lotte all'ultimo match point.



CASA

UBISOFT

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

90

▲ Abbastanza grande e nonostante lo schermo del Gameboy non confusionaria e ben animata

SONORO

83

▲ Non eccezionale ma comunque decente

GIOCABILITÀ

88

▲ Grafica chiara e ben definita
▼ Sarebbe stato meglio se fosse stata un tantino più veloce

LONGEVITÀ

89

▲ Lunghi tornei e interminabili sfide con i vostri amici portano la longevità ai massimi livelli

GLOBALE

85

Un ottimo gioco di tennis: se ne desiderate uno per il vostro Gameboy, comprate questo!

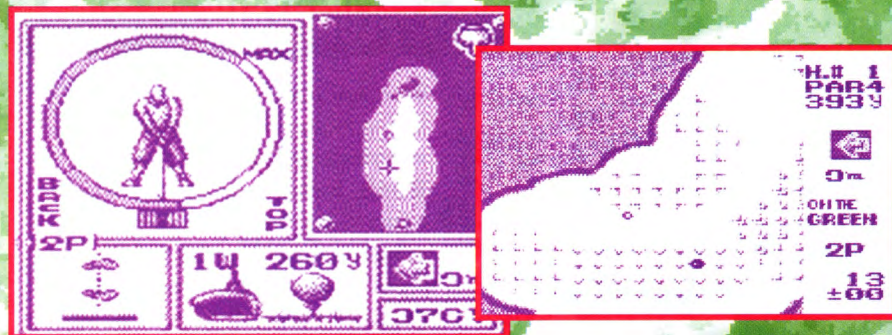


▶ ULTRA GOLF ◀

REVIEW



Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia



Ultra Golf possiede tutti i requisiti necessari per farci rivivere le sensazioni del golf anche quando siamo comodamente seduti sul tram o mentre il/la prof sta spiegando una lezione particolarmente noiosa (cioè tutte meno l'ora di ginnastica ndSantaz). Ci sono due tipi di gare: la Master Course e la Championship Course, ed entrambe consistono nelle solite 18 buche che possiamo affrontare nel modo torneo o in quello di pratica. Per giocare a **Ultra Golf** non serve solamente prendere la mira giusta e tirare, bisogna anche tenere conto delle varie leggi fisiche con un pizzico di intuizione, come nella realtà. Dopo aver considerato la distanza della buca dalla palla, la forza del vento e

COMMENTO

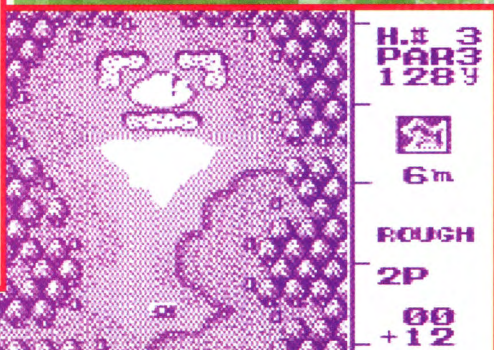


La prima impressione che ho avuto nel vedere **Ultra Golf** è stata quella di un gioco molto antiquato: introduzione semplicistica, grafica bidimensionale e noiose musicine.

Con queste premesse, mi sarei aspettato molto peggio di quanto in realtà ho scoperto più avanti, e cioè un gioco tutto sommato competente ed una simulazione realistica. Una volta presa confidenza con i comandi e soprattutto con i vari metodi per cercare di infilare la pallina nel minor numero di tiri possibile, non vi staccherete sicuramente per un bel pezzo prima di aver completato tutte le buche, anche quelle più insidiose. Indubbiamente un ottimo acquisto!

la direzione precisa, potete mirare e fare il vostro tiro, stando però attenti agli ostacoli naturali come l'acqua, la sabbia,

gli alberi ecc. Quando appare la schermata per il tiro, selezionerete la mazza giusta (potete essere aiutati da un suggerimento se volete) e regolerete la posizione del vostro golfista muovendolo a destra o a sinistra in modo da dare l'effetto desiderato alla pallina.



ULTRA
GOLF™

TM & © 1992 KONAMI

1P 2P

LICENSED BY NINTENDO

CASA

KONAMI

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

72

▲ Tutto risulterà più chiaro una volta sistemato il contrasto

▼ Forse un po' troppo grezza

SONORO

45

▲ Discreti effetti sonori

▼ L'uso delle cuffie non è previsto! Aiaiaiai!

GIOCABILITÀ

85

▲ In confronto agli altri golf è di un livello molto più elevato

▼ Sfortunatamente non è ancora il massimo che può raggiungere il Gameboy

LONGEVITÀ

84

▲ Divertente e molto avvincente

GLOBALE

83

La prima vera simulazione di golf decente per il Gameboy, anche se **Mario's Golf** è più divertente

SUPER CONSOLE

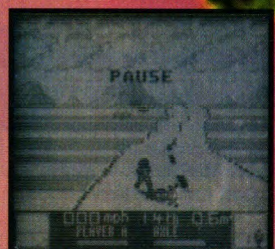
81



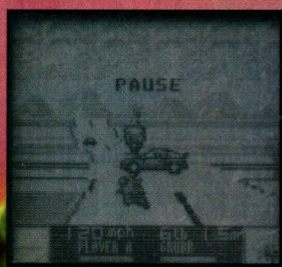
REVIEW



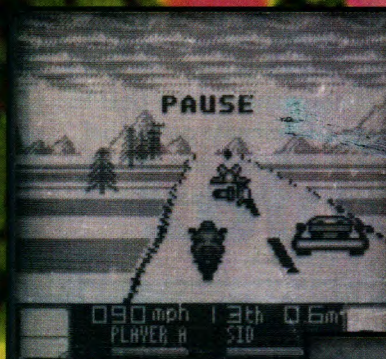
Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia



ROAD RASH



Motomondiale 500cc? Una roba per femminucce. La Parigi-Dakar? Una buffonata. Se siete degli amanti delle moto e delle emozioni forti **Road Rash** è quello

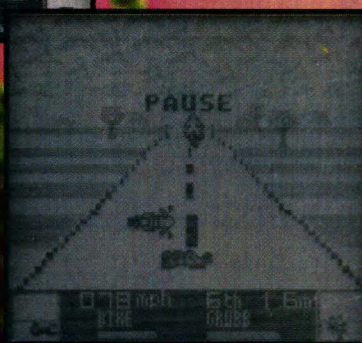


che fa per voi: una corsa senza regole sulle freeway americane. A cavallo del vostro bolide dovete infatti sfidare i peggiori, come fama, piloti del mondo cercando di arrivare prima possibile al traguardo (ma già arrivare sari è una bella soddisfazione). Per meglio riuscire nella vostra missione potrete anche aiutarvi con i cazzotti, arma non molto forte ma che potrete migliorare rubando le spranghe di ferro di cui sono forniti alcuni vostri

COMMENTO



Vrooom, punch, punch, stengh! Doing doing dong... vi abbiamo trasmesso una partita di **Road Rash**, forse l'unico esempio di come si possono mettere assieme corse motociclistiche e picchiaduro! L'idea di per se non è affatto male, si inserisce in tutta quella serie di gare motoristiche in cui la violenza la fa da padrona. La velocità, anche se inizialmente bassa, col passare delle gare diventa sempre più alta, pur mantenendo sempre una certa velocità. Il problema è che lo schema di gioco è fondamentalmente monotono, ogni gara è la solita solfa, sorpassa gli avversari, evita le macchine, se ti capita tira un cazzotto. Ragazzi che lagna! Dovete proprio essere di patiti di giochi del genere per esaltarvi per questo gioco.



co dovete terminarli tutti almeno al quarto posto, altrimenti sarete squalificati. Per chi arriva sul podio sono in palio dei premi in denaro che vi saranno molto utili. Infatti fra

una gara e l'altra, potrete usare questi soldi per acquistare moto sempre più potenti e veloci. Non essendo una gara regolare non avrete le strade tutte per voi: dovete fare i conti con il traffico e, soprattutto, con la polizia, che non vede di buon occhio le vostre corse. Ci sono diversi tipi di poliziotti, dai più incapaci sceriffi di contea ai più bravi agenti federali: non lasciatevi raggiungere oppure vi rifieranno una multa di ben 1000 dollari!



ROAD RASH

CASA

OCEAN

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

83

▲ Ottimi fondali ed uno scrolling veramente ben fatto
▼ Le macchine che vi vengono incontro si muovono con scatti chilometrici!

SONORO

70

▲ Finalmente una colonna sonora realizzata come si deve
▼ Gli effetti sonori sono un'inno alla banalità

GIOCABILITÀ

75

▲ Inizialmente vi esalterete abbastanza a menare gli avversari
▼ Le cose che potete fare durante il gioco sono veramente poche

LONGEVITÀ

70

▼ E vai con la noia! Certo la difficoltà aumenta decisamente col passare degli schermi ma tutto sommato è sempre la solita tiritera

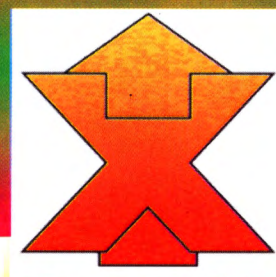
GLOBALE

76

L'idea non era male, peccato che non siano riusciti, o non si siano impegnati abbastanza, per rendere il gioco più vario ed emozionante



VIEWPOINTS



ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	PAOLO	MAD MAX	SIMON	CHAR	BIO MASSA	MATTEO	FABIO
ASTRO GO GO!	6	7	7	7	6	6	7
BARKLEY SHUT UP & JAM	6	6	6	5	6	6	6
EYE OF THE BEHOLDER	6	6	5	5	6	5	6
FIFA SOCCER	6	7	5	7	7	6	7
JIMMY CONNORS (GB)	8	8	8	8	8	7	8
JUNGLE BOOK (NES)	6	6	7	6	7		
KICK OFF 3	8	8	7	7	8	7	8
KNIGHTS OF THE ROUND	7	8	8	7	7	7	8
MEGAMAN SOCCER	5	5	6	4	5	4	6
MONSTER MAX (GB)	9	9	8	8	8	9	
MUSCLE BOMBER	7	7	5	5	7	5	7
POP'N'TWINBEE (GB)	7	8	7	8	6	7	8
RANMA 1/2 4	8	8	6	7	8	6	8
ROAD RASH (GB)	7	7	7	7	7	7	
RYAN GIGGS SOCCER	7	7	7	5	6	6	7
SENSIBLE SOCCER (GB)	8	8	8	7	8	7	7
STAR TREK - TNG	6	6	5	6	6	6	8
SUPER BOMBERMAN 2	8	8	7	7	8	8	9
ULTRA GOLF (GB)	7	7	7	7	7		

SUPERLEGENDA

10 - Un SUPER gioco
5 - Andiamo male

9 - Awesome
4 - 2 Bad

8 - Radicale distruttivo
3 - Ciofeca

7 - Bella li
2 - Aaargh

6 - Regolare
1 - Top of the fogn

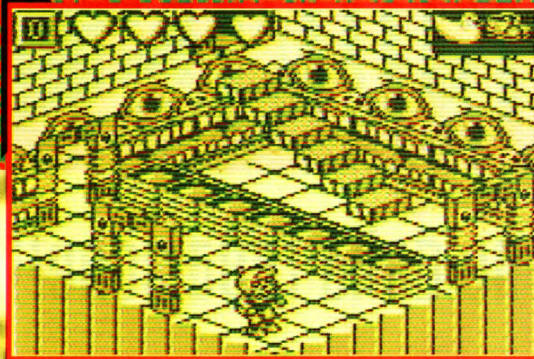


REVIEW



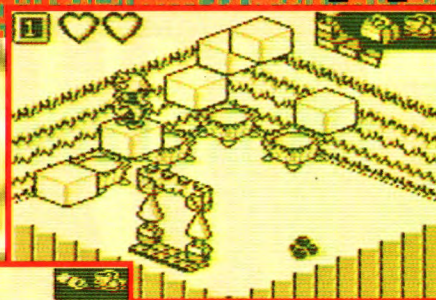
**Si ringrazia
CONSOLE
GENERATION
per la
cartuccia**

**Spostando i blocchi,
si può arrivare
mooolto in alto...**

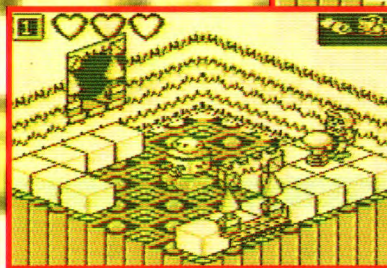


**Minacce elettroniche
in vista...**

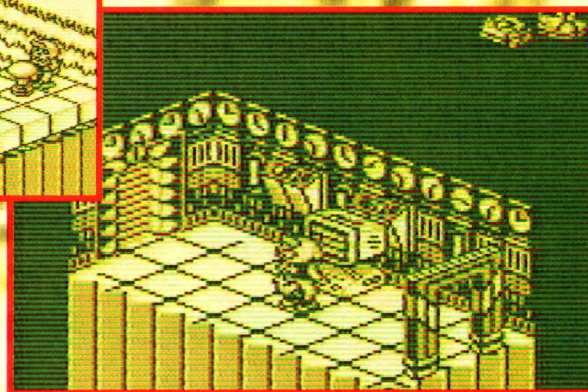
**La grafica è
indubbiamente
atmosferica!**



**Alcuni blocchi
crollano sotto
la pressione
di Max:
bisogna fare
in fretta!**



**Consultando il
computer, Max
saprà lo scopo della
sua missione**



Cosa c'è di meglio di un bel concertino rock?

Niente secondo il nostro protagonista: Monster Max, un accanito rocker. Sfortunatamente non è della stessa opinione il perfido Krond, che ha preso il controllo su tutto il pianeta ed ha vietato di suonare musica rock. Le ragioni di questa decisione sono assai complesse da decifrare: forse è un tipo stonato che ha sempre odiato cantare, forse è un patito di musica classica, forse è

IL METANO TI DA' UNA MANO

Per andare sopra, sotto, di fianco, attraverso i molteplici problemi che dovrete affrontare, Monster Max ha bisogno di qualche aiuto. Fortunatamente durante l'avventura avrà l'occasione di raccogliere un mucchio di oggetti di diverso tipo. Unico limite che ha è che ne può utilizzare solamente due alla volta. Precisamente sono quattordici gli aggeggi utilizzabili da Max che vanno dagli stivali, che gli servono per saltare, alle mine con le quali può distruggere alcuni tipi di blocchi e nemici (stando comunque a distanza di sicurezza). Se riuscite a trovare la spada potrete affrontare i nemici faccia a faccia. Ci sono poi altre icone che danno al personaggio particolari poteri ma che hanno però durata limitata. Ricordate comunque di scegliere bene quali oggetti portare con voi: ne potrete prendere solo due alla volta!



semplicemente un grandissimo rompiscatole. Al nostro amico Max, che senza rock non può vivere, questo naturalmente non va e allora decide

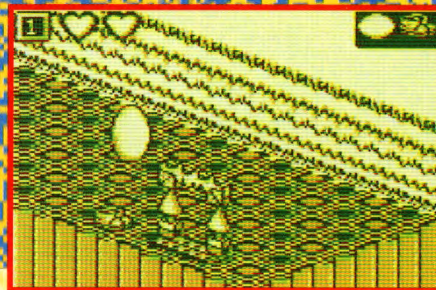
di affrontare questo perfido tiranno. Prima di poterlo però affrontare faccia a faccia, dovrà coprire un lungo percorso, attraverso le 360

COMMENTO



Indubbiamente l'insolita prospettiva scelta per questo gioco crea non pochi problemi ai giocatori. Una volta presa però dimestichezza col comportamento del personaggio il gioco si rivela molto divertente ed interessante. I cinque minuti che passerete a capire come si muove Max verranno ripagati da ore ed ore di gioco emozionante. I numerosi quesiti che incontrerete nel gioco ed il semplice sistema di controllo lo rendono un gioco per niente noioso e nuovo ogni volta. Il bilanciamento fra azione e parti ragionate è molto ben dosato e l'umorismo che permea tutto il gioco è solo la ciliegina sulla torta. Una gran bella torta.

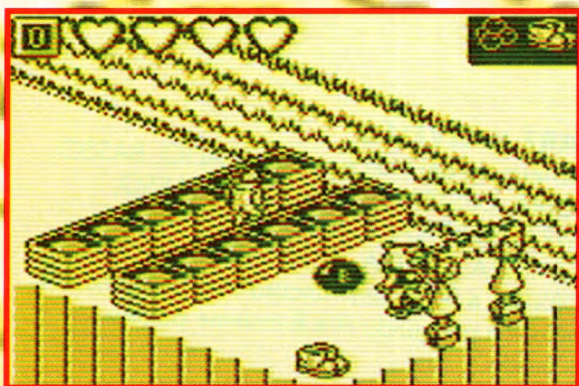
ER MAX



GIUSTIZIA POETICA

In ogni livello c'è un computer che Max può consultare per avere notizie sulla sua missione. Questo gli fornirà una frase in rima che avrà più lettere scoperte a seconda di quanti crediti possedete. Quando avrete un numero di crediti sufficiente per decifrare il messaggio potrete proseguire la vostra missione eseguendo quanto vi viene richiesto.

Ovo Sapiens? No, Max che ha attivato il suo scudo...



Max piazza una bomba per aprirsi un varco tra i blocchi



La frase da decifrare per superare il livello

Sarà opportuno accovacciarsi per strisciare sotto quel passaggio...



COMMENTO



I giochi che cercano di combinare generi diversi, risultano spesso noiosi e mal realizzati. Fortunatamente non è il caso di questo gioco che prende l'azione dei classici arcade e la strategia dei puzzle game. La complessità è sicuramente uno dei fattori più importanti di questo gioco. Ci sono moltissimi ambienti da esplorare, oggetti da usare, situazioni da risolvere usando il cervello. Il segreto della riuscita di questo gioco è appunto questo: l'ottimo bilanciamento fra azione e strategia. Un momento state facendo esplodere blocchi e affrontando nemici a spada tratta, subito dopo vi trovate a dover sistemare mattoni e cercare oggetti per raggiungere l'altro capo della stanza. L'inserimento del Play Pen permette un veloce apprendimento delle tattiche di gioco permettendovi subito di iniziare a giocare veramente. In definitiva uno di quei giochi per cui vale la pena rompere il salvadanaio.

LA PENNA CHE GIOCA!

Di cosa si tratta? Ma della Play Pen. Un'opzione che potrete selezionare prima di incominciare la partita. Questa vi permetterà di familiarizzare con i diversi oggetti che incontrerete nell'avventura e capire come vanno usati. Un vero e proprio campo di allenamento prima di affrontare la grande sfida. Ottimo per capire la logica del gioco ed evitare di perdere vite preziose.

stanze che formano il labirinto isometrico di questo gioco. Per arrivare al termine di questa avventura dovrete lavorare sia di destrezza che di intelligenza, per

risolvere i complicati passaggi che vi si porranno innanzi. In vostro aiuto avrete moltissimi oggetti da utilizzare, computer e, naturalmente, il vostro bel cervellino.

MONSTER MAX

CASA

TITUS

GENERE

AVVENTURA ARCADE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Grafica isometrica chiara e disegnata con estrema raffinatezza

SONORO

84

▲ Carini i motivetti
▼ Troppo pochi i buoni effetti!

GIOCABILITÀ

90

▲ Nonostante l'apparente difficoltà iniziale, il gioco è piuttosto semplice e assicura presto grandi dosi di divertimento

LONGEVITÀ

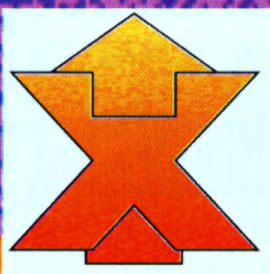
92

▲ Nove piani da esplorare, tutti estremamente vari e studiati con grande intelligenza. C'è sicuramente di che divertirsi!

GLOBALE

90

Monster Max darà sicuramente ai possessori di Gameboy ore di divertimento, grazie al perfetto mix fra azione e parte strategica



SUPE

Ta Da! Eccoci qua, di nuovo pronti a risollevar il morale di tutti quei giocatori bloccati da un mostro di fine livello particolarmente ostico o, semplicemente, troppo pigri per giocare un gioco senza cheat mode.

Ah, giusto! Sembra incredibile, ma da quando, nel numero 3 di Super Console, abbiamo minacciato di chiudere l'angolo dei trucchi stanno arrivando un

sacco di lettere e fax contenenti trucchi e consigli. Bene, bene, continuate così. A questo proposito vi ricordo l'address:

SUPERTRIX - SUPER CONSOLE

Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 Milano

ROAD RUNNER

SNES

75 VITE

Appena appare la schermata con la scritta "Road Runner", premete SINISTRA, SELECT, R, Y e START. Adesso, appena sentite la frase "Zippity Splat", premete X.

IKARI WARRIORS

NES

SELEZIONARE IL LIVELLO

Aspettate la schermata dei titoli e premete: ALTO, BASSO, A, A, B, SINISTRA, DESTRA, A, B, ALTO, A, BASSO, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, B, ALTO, SINISTRA, A, DESTRA, B, SINISTRA, DESTRA, A, SINISTRA, ALTO, A, BASSO, A, DESTRA e B. Se siete ancora vivi, aspettate che cominci il livello 1 e premendo A e B insieme potrete selezionare il livello.

SUNSET RIDERS

SNES

EXTRA CONTINUE

Per avere un'abbondanza di continue, cominciate la partita a un giocatore e quando finite i continue



TIGER HELI

NES

EXTRA CONTINUE

Quando appare la scritta Game Over premete A, B e START e potrete usufruire di un continue in più.

SONIC BLASTMAN

SNES

LIVELLO BONUS SEGRETO

Alla schermata delle opzioni scegliete la musica "10 Hit" e tendendo premuto SELECT inserite il codice: L, R, R, L e START.

ARDY LIGHTFOOT

SNES

VEDERE LA FINE DEL GIOCO

Per vedere la fine del gioco scegliete l'opzione password e inserite Y, L, A e START.





BIONIC COMMANDO

NES

CODICI PER I PRIMI 5 LIVELLI

Livello 1: Triangolo, Niente, Sfera, Sfera, Niente, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Sfera, Sfera, Niente, Niente, Triangolo, Sfera, Triangolo, Triangolo, Niente, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Niente, Niente.

Livello 2: Niente, Triangolo, Niente, Niente, Niente, Sfera, Sfera, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Quadrato, Sfera, Triangolo, Niente, Sfera, Triangolo, Sfera, Triangolo, Quadrato, Sfera, Sfera, Quadrato, Triangolo, Triangolo.

Livello 3: Sfera, Sfera, Niente, Sfera, Quadrato, Niente, Triangolo, Niente, Quadrato, Quadrato, Sfera, Niente, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Niente, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Niente, Niente, Niente.

Livello 4: Triangolo, Niente, Triangolo, Quadrato, Niente, Sfera, Quadrato, Sfera, Sfera, Niente, Triangolo, Quadrato, Sfera, Triangolo, Triangolo, Sfera, Triangolo, Quadrato, Sfera, Sfera, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Niente.

Livello 5: Niente, Triangolo, Sfera, Quadrato, Niente, Sfera, Quadrato, Sfera, Quadrato, Niente, Sfera, Sfera, Sfera, Triangolo, Triangolo, Sfera, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Sfera, Niente, Triangolo, Quadrato, Niente.

CASTLEVANIA

GAMEBOY

VITE-EXTRA

Volete guadagnarvi un pacco di vite? Allora dovete evitare di dare un

colpo di frusta alla prima candela del primo livello, ma in compenso dovete colpire tutte le altre. A questo punto, ad ogni quinta candela colpita (più o meno) dovreste ottenere una vita extra.

MISSION IMPOSSIBLE

GAMEBOY

LE PASSWORD

Eccovi le password per la conversione:

LIVELLO 2:	HMPR
LIVELLO 3:	KMVW
LIVELLO 4:	XDGI
LIVELLO 5:	TVJL
LIVELLO 6:	QBYZ

SUPER MARIO LAND 2

GAMEBOY

VITE-EXTRA AD INFINITUM

Volete ottenere miliardi di vite senza faticare troppo? Ma certo che volete, che ve lo chiediamo a fare? E allora dovete completare la Hippopotamus Zone e la

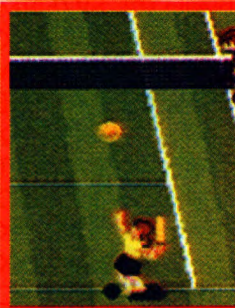
Space Zone, quindi tornare alla Hippopotamus Zone e andare sottacqua verso sinistra; prendete il bonus (che ha un valore di 50 coins), andatevene e ripetete l'operazione. Continuate così finché non avete racimolato 999 coins, quindi giocate al 'bonus game' per ottenere quanto promesso sopra.

FINAL SET

NES

SUPER GIOCATORE

Sarebbe bello poter giocare con il tennista migliore vero? Niente di più facile basta inserire la seguente password:
BGQUYRAAAFEIEEEHAAJA



SPEEDY GONZALES

NES

PASSWORD PER I LIVELLI

Siete in difficoltà con questo gioco? Bene, eccovi allora

le password per i vari livelli.
Arriba! Arriba!

Mexico:	500999
Desert:	830637
Cheese:	522472
Forest:	343003
Country:	812171

TINY TOON ADVENTURES

NES

PASSWORD

Altre password? Oh mamma mia...

Livello 2: Bip Bip, Montana Max, Elmira.
Livello 3: Gogo Dodo, Daisy, Titi.
Livello 4: Small Moon, Plucky Duck, Babs Bunny.
Livello 5: Montana Max, Babs Bunny, Titi.





SUPE

KIRBY'S DREAM LAND GAMEBOY

OPZIONI SEGRETE

Alla schermata col titolo premete simultaneamente GIU', B e SELECT per richiamare lo schermo di configurazione che vi permetterà di selezionare quantità di energia e di vite.

SPEEDY GONZALES GAMEBOY

CODICE PER IL SESTO LIVELLO

Sono in tanti a trovare questo gioco MUY difficile, per cui ecco un codicillo che taglierà la testa al top...cioè, al toro!

LIVELLO 6: 522472

LOCK 'N' CHASE GAMEBOY

ACCESSO DIRETTO AI LIVELLI PIU' DIFFICILI

Giocatori masochisti, questa è per voi. Per poter giocare nei livelli più ostici di questo titolo, premete A, A, B, B, A, B, B durante la schermata col titolo.

WHO FRAMED ROGER RABBIT? GAMEBOY

LE PASSWORD

LIVELLO 2: DLT3QYBY
LIVELLO 3: GPLDMSRC
LIVELLO 4: MMCFGWXJ
LIVELLO 5: BGQTVKJP
LIVELLO 6: RTJBWN43

LEMMINGS SNES

SCHERMO DI CONFIGURAZIONE E PASSWORD

Nella schermata delle opzioni, tenete premuto il pulsante SELECT e premete START. Apparirà lo schermo di configurazione e il Sound Test. E adesso le password:

FUN

Livello 01: VLQXPGC
Livello 02: FWKQCJK
Livello 03: TWXZKRM
Livello 04: JPJXFVW
Livello 05: KTJGTJK
Livello 06: HGNNNPX
Livello 07: MLLBCPQ
Livello 08: XBVCKLL
Livello 09: JWGWB BK
Livello 10: JJGKQPH
Livello 11: PWKZSXL
Livello 12: GGWWFXR

Livello 13: PPTDZZG
Livello 14: TPVSDSC
Livello 15: QSPRKMK
Livello 16: BXCHLQS
Livello 17: VDGQWSX



Livello 18: QGNLNFN
Livello 19: DNPFNQR
Livello 20: FQKKFHL
Livello 21: RMHDBGX
Livello 22: ZGBVCXV
Livello 23: ZXBLWZK
Livello 24: HTLDXLB
Livello 25: ZDGHTWD
Livello 26: CFHXPSM
Livello 27: PZBXCXB
Livello 28: CWLGDP T
Livello 29: WDNLSMJ

Livello 30: WBZWWC B

TRICKY

Livello 01: WXRRTMV
Livello 02: SVZFJVM
Livello 03: BNLDXVC
Livello 04: FNGWLWW
Livello 05: RWHTQBK
Livello 06: GGVQQDZ
Livello 07: RTWHNTC
Livello 08: FBMBPFD
Livello 09: GTGCDKQ
Livello 10: KSRXKVK
Livello 11: TBHLCRC
Livello 12: XVJKXBQ
Livello 13: TMRSZMF



Livello 14: CVSDHLF
Livello 15: WXLBGBP
Livello 16: WZNFLWF
Livello 17: FVMTNWW
Livello 18: VVDRGWD
Livello 19: SRXBPPV

Livello 20: GRZHRPP
Livello 21: XTMWFCP
Livello 22: FLMTVPM
Livello 23: KSGVVWK
Livello 24: ZBPPBXG
Livello 25: WHCHBQV
Livello 26: LHDPGNV
Livello 27: HVLXXTH
Livello 28: STVNDPK
Livello 29: JFTQVSX
Livello 30: SKKWSZD





PINK PANTHER IN PINK GOES TO HOLLYWOOD

SNES

INVINCIBILITA'

Per far diventare invincibile la Pantera Rosa, non dovete far altro che tenere premuto il tasto L sul joypad del secondo giocatore nel corso del gioco. Du-du-de-dum...



BATMAN: RETURN OF THE JOKER

NES

LE PASSWORD

Ragazzi, in guardia perché il terzo film di Batman è praticamente dietro l'angolo; nel frattempo ingannate l'attesa inserendo queste:

LIVELLO 1-2:	MDRR
LIVELLO 2-1:	NMLL
LIVELLO 2-2:	NWKL
LIVELLO 3-1:	LGZQ
LIVELLO 3-2:	GPT
LIVELLO 4-1:	GNFX
LIVELLO 5-1:	QCVN
LIVELLO 5-2:	WBZT
LIVELLO 6-1:	FFHG
LIVELLO 6-2:	CKQG

BATMAN

GAMEBOY

ASCOLTARE LE MUSICHE E GLI EFFETTI SONORI

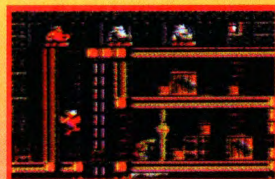
Per accedere al Sound Test di questo bat-gioco dovete, durante la schermata col titolo, tenere premuto il joypad SU e a DESTRA e premere Start.

THE LOST VIKINGS

SNES

LE PASSWORD

LIVELLO 0:	STRT
LIVELLO 1:	GR87
LIVELLO 2:	TLPT
LIVELLO 3:	GRND
LIVELLO 4:	LLMO
LIVELLO 5:	FLOT
LIVELLO 6:	TRSS
LIVELLO 7:	PRHS
LIVELLO 8:	CVRN

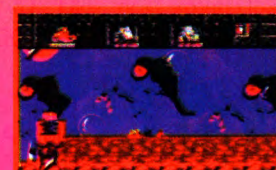


LIVELLO 9:	BBLS
LIVELLO 10:	TR33
LIVELLO 11:	VLCN
LIVELLO 12:	QCKS
LIVELLO 13:	PHRO
LIVELLO 14:	C1RO
LIVELLO 15:	SPKS



LIVELLO 16:	JMNN
LIVELLO 17:	SNDS
LIVELLO 18:	TMPL
LIVELLO 19:	TTRS
LIVELLO 20:	JLLY
LIVELLO 21:	PLNG
LIVELLO 22:	BTRY
LIVELLO 23:	JNKR
LIVELLO 24:	RVTS
LIVELLO 25:	CBLT
LIVELLO 26:	HOPP
LIVELLO 27:	SMRT
LIVELLO 28:	V8TR

LIVELLO 29:	NFL8
LIVELLO 30:	WKYY
LIVELLO 31:	CMBO
LIVELLO 32:	8BLL
LIVELLO 33:	TRDR
LIVELLO 34:	FNTM
LIVELLO 35:	WRLR
LIVELLO 36:	PDDY
LIVELLO 37:	TRPD
LIVELLO 38:	TFFF
LIVELLO 39:	FRGT
LIVELLO 40:	4RN4
LIVELLO FINALE:	MSTR





SPECIALE DRAGONBALL Z 2 SUPER BUTODDEN (PRIMA PARTE)

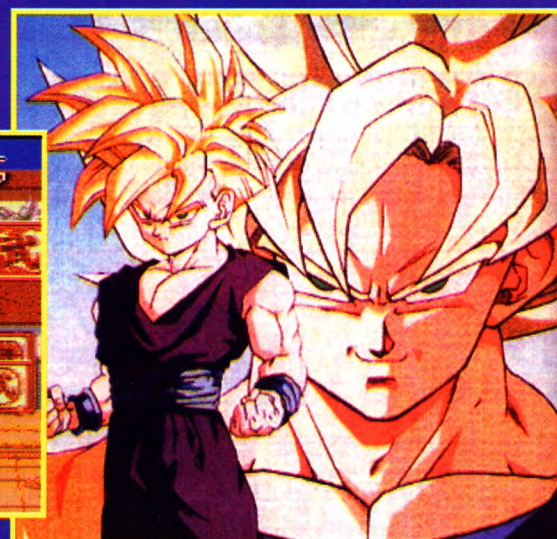
A giudicare dalle telefonate e dalle lettere che tuttora giungono copiose in redazione, parrebbe proprio che **Dragonball Z 2 Super Butoden** sia stato uno dei giochi più graditi di questo ultimo periodo, un po' avaro di cose davvero interessanti. Ecco quindi la prima parte di uno speciale interamente dedicato a **Dragonball** e che annovera i migliori cheat mode del momento nonché una valanga di nuove mosse segrete, come se le altre fossero poche...ma saranno davvero finite qui?

Char Aznable



UTILIZZARE GOKU E BROLEE IN VERSIONE ENERGIZZATA

Per poter selezionare Goku e Brolee in versione energizzata occorre resettare il gioco ed attendere la schermata di presentazione in soggettiva, eseguire la seguente combinazione di tasti: SU, X, GIU', B, L, Y, R, A e quindi riprendere il gioco normalmente.



IL COLPO DELLA METEORA

Ogni personaggio possiede un secondo colpo segreto detto Meteor Ken, ovvero una presa aerea con tanto di smanacciate e scazzottate varie che culmina col lancio dell'avversario al suolo in modo da spaccarlo per benino sotto la crosta terrestre.

GOHAN: Kazaki Rusher: DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, B
VEGETA: Planet Burst: DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, Y
TRANKUS: Tornado Breaker: DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, B
PICCOLO: Choobundenken: DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, Y
SERU: Spike Buster: DESTRA PER QUALCHE ISTANTE, SINISTRA, Y
ZANGIYA: Lift Strike: DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, B
BORJACK: Cosmic Boomer: DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, B
GOKU: Super Meteor Smash: DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, B
BROLEE: Hertz Smasher: DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, B
Naturalmente anche i suddetti colpi sono descritti considerando lo sprite rivolto verso destra. Perfettamente inutile dire cosa dovrete fare nel caso contrario...

MOSSE SEGRETE

Lo sprite del personaggio viene considerato rivolto verso destra:

GOKU

Renzoku Energy Dan: GIU', DIAGONALE BASSA DESTRA, DESTRA, A
Futoi Isshoo Ken: SU, GIU', A
Kinochida: DESTRA, SINISTRA, DESTRA, A

Kamehameha: SINISTRA, DIAGONALE BASSA SINISTRA, GIU', DIAGONALE BASSA DESTRA, DESTRA, A
Super Kamehameha: GIU', DIAGONALE BASSA SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, PULSANTE A
Choobisetoori: SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, B
Hurricane Ken: SINISTRA PER QUALCHE ISTANTE, DESTRA, B
Choodensetsu: SINISTRA, DIA-

GONALE BASSA SINISTRA, GIU', DIAGONALE BASSA DESTRA, DESTRA, B

BROLEE

Renzoku Energy Dan: GIU', DIAGONALE BASSA SINISTRA, SINISTRA, A
Choodenji: GIU', SU, A
Kinochida: DESTRA, SINISTRA, DESTRA, A
Ereaser cannon: SINISTRA, DIA-

GONALE BASSA SINISTRA, GIU', DIAGONALE BASSA DESTRA, DESTRA, A
Slowing Blaster: GIU', DIAGONALE BASSA DESTRA, SINISTRA, DESTRA, A
Machine Gun Shooter: DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B
Atomic Bomber: GIU', DIAGONALE BASSA DESTRA, DESTRA, Y
Smasher Uppercut: SINISTRA PER QUALCHE ISTANTE, DESTRA, Y



SPECIALE NBA JAM

CAMBIARE PERSONAGGIO

Ecco i vari codici per usare i personaggi nascosti di NBA JAM. Vanno inseriti in questo modo: scrivete la sigla di tre lettere, ma non confermate la terza lettera poiché dovreste, invece, premere i tasti indicati. Mi spiego meglio: se il codice è NBA dovreste inserire la N, confermare, la B, confermare e la A. A questo punto non dovreste più confermare ma premere **CONTEMPORANEAMENTE** i tasti indicati quali potrebbero essere A, B e START. Occhi? Se tutto va bene, udrate un messaggio che dice "It's a blow out!"

Per usare George Clinton, celebre musicista funk
Inserire DIS e premere L, START e A simultaneamente

Warren Moon, famoso quarterback di football americano

Inserire UW e, posizionandosi sullo spazio vuoto, premere R, START e A



Al Gore, vicepresidente degli USA

NET e L, R e A.

Bill Clinton!!!
ARK e premere L, START e X

E adesso i programmatori di NBA JAM:



Jamie Rivett

RJR e quindi R, START e X



Sal Di Vita

SAL e L, R e X



Mark Turmell

MUT e R, START e A

Air Dog (E. Salmuski)

AIR e L, START e X



Scruff

ROD e R, START e X

Kabuki

QB e, sullo spazio vuoto, L, START e X

Chow Chow

CAR e L, R, X

Weasel

SAX e L, R e X

SUPER BASKETBALL MEN

I cheat mode che seguono sono tutti da eseguire nella schermata TONIGHT'S MATCH UP. Ora sì che potrete gridarlo: IN YOUR FACE!

Super difesa

Premete cinque volte un pulsante qualsiasi

"On Fire" per tutta la partita

Premete sette volte un pulsante qualsiasi e, tenendo premuto ALTO, premete B e Y insieme

Per intercettare tutti i passaggi

Premete quindici volte un pulsante qualsiasi ed effettuate delle rotazioni col joystick in senso orario

Super schiacciata

Premete tredici volte un pulsante e fate roteare il joystick in senso orario

Turbo Infinito

Premete sei volte un pulsante qualsiasi e, quindi, Y, B e A insieme

Per giocare in modo Juice

Premete tre volte un pulsante qualsiasi e, quindi, tenete premuti i pulsanti B e X



SUPE

SPECIALE TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS (seconda parte) Dove eravamo rimasti? Ah, si...



DONATELLO

Molto probabilmente la tartaruga più debole del quartetto. Infatti, richiede una certa dimestichezza con le varie tecniche di combattimento da parte del giocatore, se si vuole avere qualche possibilità di vittoria contro i vari avversari. Questo personaggio non è particolarmente agile, ma i suoi colpi di bastone sono potenti ed è in grado di colpire ripetutamente l'avversario.

LIGHTNING BO TRIPLO



Eseguite un pugno volante seguito da uno leggero sferrato mentre siete accovacciati e finite la serie con un Lightning Bo.

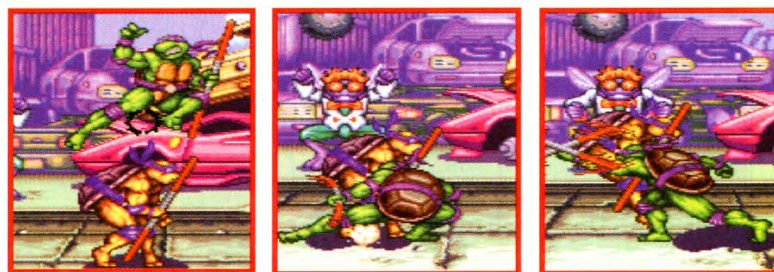
TRIPLO COLPO COL BASTONE



Molto semplice da eseguire: basta colpire l'avversario con un calcio volante e, quindi, con un pugno potente da accovacciati.

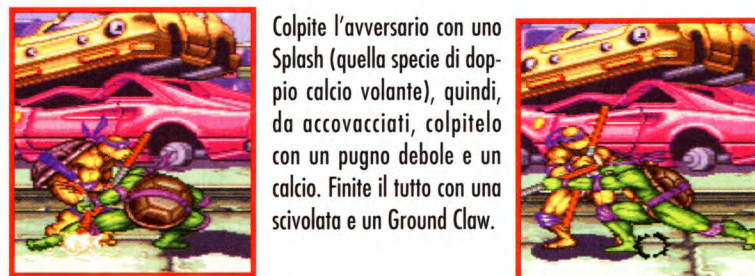
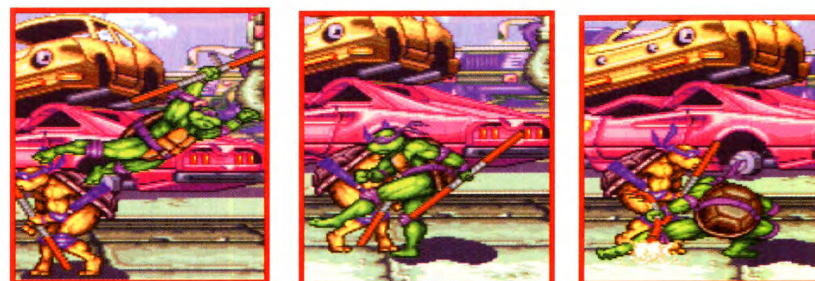


CROSS-UP TRIPLO



Colpite il vostro avversario con un calcio potente, atterrate con un calcio medio per finire con un pugno potente.

SPLASH CROSS-UP QUINTUPLO



Colpite l'avversario con uno Splash (quella specie di doppio calcio volante), quindi, da accovacciati, colpitelo con un pugno debole e un calcio. Finite il tutto con una scivolata e un Ground Claw.

GROUND CLAW TRIPLO

Saltate verso l'avversario con un calcio potente quindi colpitelo con un calcio leggero e finitelo con un potentissimo Ground Claw.





MICHELANGELO

Come per Ryu e Ken di Street Fighter II è difficile trovare differenze tra Mickey e Raph in termini di profili. Infatti gli attacchi di Raffaello sono difficili da evitare mentre Michelangelo è abile nel confondere l'avversario. L'unica differenza tra i due è la tecnica di difesa, che in Michelangelo è, sicuramente, molto più efficace rispetto a quella di Raffaello.



Un salto seguito da un calcio potente e un pugno leggero da accovacciati. La serie termina con un devastante Dragon Breath.

DRAGON BREATH TRIPLO



DRAGON BREATH E ROLLING ATTACK COMBO



Una volta intontito l'avversario avrete la possibilità di averlo in pugno, vi basterà stare attenti al tempismo. Cominciate con una leggera alitata seguita subito da un rolling attack per finire con un potente pugno sferrato da accovacciati.

SUPER COMBO "OTTUPLO"



Esatto, con questa tecnica potrete colpire l'avversario ben otto volte di seguito riducendogli drasticamente la riserva di energia. Un calcio volante potente è seguito da un pugno leggero accovacciato e un veloce Rolling Attack. Questa tecnica renderà il vostro avversario indifeso e ripetendolo potrete colpirlo continuamente senza pietà.

RISING THUNDER QUINTUPLO

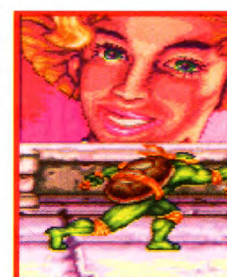


Saltate l'avversario con un calcio potente, atterrate con una scivolata e sferrate un pugno leggero. La serie finisce con un Rising Thunder che colpirà l'avversario tre volte.

DRAGON BREATH DOPPIO



Una tecnica veloce veloce. Colpite l'avversario con un leggero Dragon Breath e quindi con un pugno potente. Facile, vero?





SUPERTRIX

CYBER SHREDDER

Non solo Shredder è uno dei personaggi più potenti, ma è anche sorprendentemente agile nonostante la sua stazza. Questo lo porta ad avere una tecnica molto efficace per quanto riguarda attacco e difesa.



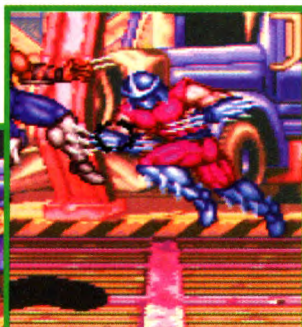
COLPO BASILARE TRIPLO

Un salto con pugno leggero è seguito da un pugno da accovacciati e, infine, da un calcio potente.



KNEE CRUSH TRIPLO

Cominciate saltando verso l'avversario con un calcio potente e finite la serie con un calcio leggero seguito da un Knee Crush.



AURA CRUSHER QUADRUPLO

Un potentissimo pugno volante è seguito da uno leggero da accovacciati. Adesso caricate l'Aura Crusher prima che l'avversario si rialzi e finirete colpendolo due volte con la mossa speciale.



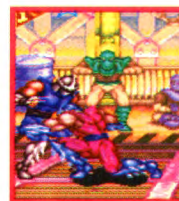
COLPO BASILARE QUADRUPLO

Niente colpi speciali questa volta. Saltate con un calcio volante seguito da un pugno leggero da accovacciati, un pugno basso e un calcio leggero.



AURA CRUSHER QUINTUPLO

Come l'Aura Crusher Quadruplo, la serie comincia caricando l'Aura Crusher prima che il combattimento abbia inizio. Un salto con pugno leggero è seguito da uno basso, da un calcio e dall'Aura Crusher. Eh, Boeum!!!



SUPER TOURNAMENT CHEAT 2

Con tutte 'ste tecniche che vi abbiamo dato mica vorrete pure i cheat mode? AAAAGG-GH! Quando dite "si" non urlate così forte e tutti insieme! E va bene, avete vinto, eccone tre freschi di giornata da attivare col joypad 2 nello schermo dei titoli:

Selezionare gli stage di Kirai e Rat King nel modo vs: L, R, L, R, L, R, A
Selezionare Kirai e Rat King: X, ALTO, Y, SINISTRA, B, BASSO, A, DESTRA, X, ALTO. I ritratti dei boss verranno mostrati quando evidenzierete Shredder e muoverete il pad verso sinistra. Il cheat funziona solo nel modo vs.



SECRET OF MANA

LA GUIDA
[SECONDA PARTE]

Rieccoci qua, puntuali all'appuntamento con la seconda parte della guida a Secret of Mana, che comprende una descrizione delle armi e dei loro effetti e la nuova sezione del dossier riguardante i guardiani. Si riparte...

ARMI SPECIALI

Sono tante, sono belle, sone come le bidelle, ovvero letali! Ogni arma ha caratteristiche diverse e vi aiuterà, ognuna, in modo diverso.

SPADE

Rusty Sword - Bleah...
Broad Sword - Aumenta l'agilità.
Herald Sword - Ottima contro Slime e Lizard.
Claymore - Infligge molti danni a insetti e affini.
Excalibur - Efficace contro demoni e zombie.
Masamune - Aumenta l'abilità di sferrare colpi mortali.
Gigas Sword - Aumenta la forza di 2 punti.
Dragon Buster - Ottima per combattere i draghi.
Mana Sword - La migliore.

LANCE

Spear - Vabbé...
Heavy Spear - Nienz...
Sprite's Spear - Blocca i nemici.
Partisan - Ottima contro Slime e Lizard.
Halberd - Confonde i nemici.
Oceanid Spear - Addormenta i nemici.
Gigas Lance - Aumenta la forza di 2 punti.
Dragon Lance - Ottima per combattere i draghi.
Deadalus Lance - La migliore.

ASCE

Watt's Axe - Ummm...
Load Axe - Buona contro piante e pesci.
Stout Axe - Aumenta la costituzione di 2 punti.
Battle Axe - Buona contro piante e pesci.
Golden Axe - Infligge molti danni a insetti e affini.
Were-Buster - Efficace contro animali e bestie.
Great Axe - Buona contro piante e pesci.
Gigas Axe - Aumenta la forza di 5 punti.
Doom Axe - La migliore.

BOOMERANG

Boomerang - Sinceramente non sono mai riuscito a farlo tornare... bah!
Chakram - Ottima contro Slime e Lizard.
Lode Boomerang - Rallenta i nemici.
Rising Sun - Nienz...
Red Cleaver - Infligge molti danni a insetti e affini.
Cobra Shuttle - Avvelena i nemici.
Frizbar - Ottima contro Slime e Lizard.
Shuriken - Aumenta l'abilità di sferrare colpi mortali.
Ninja's Trump - Maronna, che boomerang!

GIAVELLOTTI

Pole Dart - Ah, ah, ah...
Javelin - Nienz...
Light Trident - Efficace contro animali e bestie.
Lode Javelin - Blocca i nemici.
Fork of Hope - Efficace contro demoni e zombie.
Imp's Fork - Blocca i nemici.
Elf's Harpoon - Aumenta l'intelligenza.
Dragon Dart - Ottima per combattere i draghi.
Valkyrian - The best of the best.

GUANTI

Spike Knuckle - Buah!
Power Glove - Infligge molti danni a insetti e affini.
Moogles Claw - Addormenta i nemici.
Chakra Hand - Aumenta l'intelligenza.
Heavy Glove - Infligge molti danni a insetti e affini.
Hyper Fist - Ottima contro Slime e Lizard.
Griffin Claws - Avvelena i nemici.
Dragon Claws - Ottima per combattere i draghi.
Aura Glove - Eh, beh...

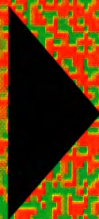
FRUSTE

Whip - Quella di Indiana Jones!
Black Whip - Rallenta i nemici.
Backhand Whip - Aumenta l'agilità.
Chain Whip - Ottima contro Slime e Lizard.
Flail of Hope - Efficace contro demoni e zombie.
Morning Star - Infligge molti danni a insetti e affini.
Hammer Flail - Rallenta i nemici.
Nimbus Chain - Infligge molti danni a insetti e affini.
Gigas Whip - Non ce l'ha manco Indiana Jones!

ARCHI

Chobin's Bow - Ottimo contro Brunga (questa la capiranno in tre).
Short Bow - Nienz...
Long Bow - Efficace contro animali e bestie.
Great Bow - Confonde i nemici.
Bow of Hope - Efficace contro demoni e zombie.
Elfin Bow - Aumenta l'intelligenza.
Wing Bow - Confonde i nemici.
Doom Bow - Aumenta l'abilità di sferrare colpi mortali.
Garuda Buster - Ma chi è Robin Hood?





I GUARDIANI

SECRET



BLUE SPIKE

HP: 1980
MP: 99
EXP: 9150
GP: 3840
TIPO: Animale
ATTACCHI: Fire Bouquet, Fireball
PUNTI DEBOLI: Earth Slide



HYDRA

HP: 3382
MP: 99
EXP: 12439
GP: 3600
TIPO: Rettile
ATTACCHI: Acid Storm
PUNTI DEBOLI: Exploder

GORGON BULL

HP: 2470
MP: 99
EXP: 9755
GP: 4800
TIPO: Animale
ATTACCHI: Protect, Earth Slide
PUNTI DEBOLI: Thunderbolt



KETTLE KIN

HP: 1230
MP: 33
EXP: 15555
GP: 3360
TIPO: Macchina
ATTACCHI: Lunar Boost, Lucid Barrier
PUNTI DEBOLI: Nessuno (usate Dispel Magic e Magic Absorb)



DARK STALKER

HP: 0
MP: 0
EXP: 0
GP: 0
TIPO: Apparizione
ATTACCHI: Acid Storm, Dispel Magic, Ice Saber
PUNTI DEBOLI: Lucent Beam

SNAP DRAGON

HP: 1215
MP: 6
EXP: 19200
GP: 12480
TIPO: Drago
ATTACCHI: Cure Water, Tongue Attack
PUNTI DEBOLI: Exploder



DOPPELGANGERS

HP: 0
MP: 0
EXP: 0
GP: 0
TIPO: Clone
ATTACCHI: Acid Storm
PUNTI DEBOLI: Usate le armi



HEXAS

HP: 3465
MP: 69
EXP: 20103
GP: 14400
TIPO: Demone
ATTACCHI: Dispel Magic, Fireball, Lava Wave, Gem Missile
PUNTI DEBOLI: Earth Slide



AEGAGROPILON

HP: 3016
MP: 99
EXP: 11050
GP: 1800
TIPO: Pianta
ATTACCHI: Burst, Sleep Flower, Wall
PUNTI DEBOLI: Dispel Magic, Earth Slide, Thunderbolt

MECH RIDER 3

HP: 4327
MP: 38
EXP: 21104
GP: 16000
TIPO: Macchina
ATTACCHI: Wall, Speed Up
PUNTI DEBOLI: Nessuno (usate Dispel Magic e il Magic Absorb quindi attaccate con il Thunderbolt o altre magie)





DRAGON WORM

HP: 3525
MP: 99
EXP: 24290
GP: 17460
TIPO: Drago
ATTACCHI: Exploder, Thunderbolt, Burst, Wall
PUNTI DEBOLI: Thunderbolt



BLUE DRAGON

HP: 3200
MP: 99
EXP: 31570
GP: 28560
TIPO: Drago
ATTACCHI: Thunderbolt
PUNTI DEBOLI: Earth Slide

SNOW DRAGON

HP: 2800
MP: 99
EXP: 26588
GP: 18360
TIPO: Drago
ATTACCHI: Freeze
PUNTI DEBOLI: Fire Magic



BUFFY

HP: 4200
MP: 99
EXP: 35686
GP: 22200
TIPO: Non Morto
ATTACCHI: Energy Absorb, Freeze, Dark Force, Wall
PUNTI DEBOLI: Lucent Beam



AXE BEAK

HP: 2800
MP: 99
EXP: 27784
GP: 20400
TIPO: Uccello
ATTACCHI: Fire Magic
PUNTI DEBOLI: Freeze



DREAD SLIME

HP: 5000
MP: 99
EXP: 37000
GP: 26400
TIPO: Amorfo
ATTACCHI: Gem Missile, Freeze, Wall, Lucent Beam
PUNTI DEBOLI: Dark Force

RED DRAGON

HP: 3000
MP: 99
EXP: 29000
GP: 21800
TIPO: Drago
ATTACCHI: Exploder
PUNTI DEBOLI: Freeze



DARK LICH

HP: ?
MP: ?
EXP: ?
GP: ?
TIPO: ?
ATTACCHI: ?
PUNTI DEBOLI: Lumina Magic.



THUNDER GIGAS

HP: 4462
MP: 99
EXP: 30277
GP: 30600
TIPO: Apparizione
ATTACCHI: Air Blast, Silence, Thunderbolt
PUNTI DEBOLI: Earth Slide



MANA BEAST

HP: ?
MP: ?
EXP: ?
GP: ?
TIPO: ?
ATTACCHI: ?
PUNTI DEBOLI: Mana Sword.



PRIMO PIEDE

LA RUBRICA PER CHI AMA IL GENERE COMMERCIALE

Scrivete a:
PRIMO PIEDE
SUPER CONSOLE
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 - Milano

VENDO cartucce per Super NES a partire da L. 30.000. Più di 40 titoli tra cui:

Macross, Mortal Kombat, Soulblazer, GP-1, R-Type III, Super Turrican.

- LORENZO BONETTI, Via Nazionale 242, 24062 Costa Volpino (BG). Tel: 035/988242

VENDO cartucce per Super NES e Super Famicom in perfette condizioni in zona Novara e provincia.

- ROBERTO MAGISTRETTI, Via Partigiani 4, 28047 Oleggio (NO). Tel: 0321/91885

VENDO cartucce per Super NES **Super Mario All-Stars** (L. 50.000) e **Fatal Fury** (L. 60.000).

SCAMBIO Super Mario All-Stars con **Zelda** e **Fatal Fury** con **Sensible Soccer** (o un altro calcio). - SAVERIO, Roma (Balduina). Tel: 06/347858 oppure 341317

VENDO cartucce per Super NES e Megadrive a basso prezzo; telefonare anche solo per informazioni.

- ROBERTO FUSCO, Corso Torino 113, 10023 Chieri (TO). Tel: 011/9478337

VENDO per Super NES a prezzi ridicoli: **adattatore universale, Super Mario World, Street Fighter 2, Tiny Toons, Jimmy Connors.**

- ALESSANDRO MUSCIO, Via Fini 12, 71100 Foggia. Tel: 0881/661082

VENDO per Super NES **Street Fighter 2 Turbo** (L. 95000) e **Super Mario All-Stars** (L. 75.000). - CARLO VESTRI, Viale Gramsci 32, 52027 San Giovanni Valdarno (Arezzo). Tel: 055/9120796

(chiamare dalle 19.00 alle 21.00)

VENDO per Super NES le cartucce **The Addams Family** (USA), **Street Fighter 2** (USA), **Super Soccer** (ITA) a L. 30.000 e **Bubsy** (ITA), **Zelda 3** (USA), **Castlevania IV** (ITA) a L. 40.000.

- GIANFRANCO CHIARAPPA, Via De Amicis 30, 70014 Conversano (Bari). Tel: 080/9952790

CERCO il gioco **Super Ghouls'n'Ghosts** per Super NES a metà prezzo (da L. 50.000 a 65.000). - MASSIMO BAGLIANI. Tel: 0161/310192

COMPRO per Super NES **Sensible Soccer** (JAP o USA).

- LUCA VIGLIANTE, Via Soleto 109, 73025 Martano (Lecce). Tel: 0386/572287

VENDO per Super NES **Lemmings**; prezzo da trattare.

- STEFANO MIGLIORISTI. Tel: 02/40091451

VENDO le seguenti cartucce per Super NES a prezzi convenienti: **Art Of Fighting, Aladdin, Clay Fighter** e **Street Fighter 2**; sono disposto a scambiare questi titoli con i seguenti giochi: **Super Mario Kart, Flashback** e **Mega Man X**.

- DANIELE SMIRAGLIA. Tel: 02/4409995

VENDO per Super NES **Road Runner** (ITA) a L. 70.000, **Turtles In Time** (ITA) a L. 60.000 e **Star Fox** (JAP) a L. 70.000.

- ROBERTO VISCOMI, Via San Luigi Gonzaga 12, 20017 Rho (MI). Tel: 02/9316363

VENDO per Super NES le cartucce **Sensible Soccer** e **R-Type 3** (JAP). - SEBASTIANO. Tel: 011/9888495

VENDO per Super NES cartuccia americana di **Alien 3**, nuovissima, acquistata un mese fa e mai usata, a L. 85.000 (istruzioni e scatola in ottime condizioni). - MASSIMILIANO. Tel: 015/471018

VENDO console **Nintendo 8-bit** con Pistola Zapper + 6 giochi. Inoltre **SCAMBIO** o **VENDO** i seguenti giochi per Super NES: **Pit Fighter** (USA), **Road Runner** (USA) e **Jurassic Park** (ITA).

- DOMENICO CALVIERI, Via Camillo Pilotto 79, 00139 Roma. Tel: 06/8812279 (dalle 14.00 alle 20.00)

VENDO per NES 8-bit **Open Golf** a sole L. 40.000 (trattabili).

SCAMBIO per Super NES, **Fatal Fury** e **Bulls Vs Blazers** con 2 dei seguenti giochi: **Ranma 1/2 II, F-Zero, Top Gear, Mortal Kombat** o **Batman Returns**.

- CARLA CALEMME. Tel: 011/842893

VENDO per Super NES i seguenti giochi: **Street Fighter 2** (L. 75.000), **Street Fighter 2 Turbo** (L. 115.000), **Road Runner** (L. 65.000), **Mystical Quest** (L. 80.000),

Valken (L. 80.000), **Ganbare Goemon** (L. 40.000), **Adventures Island** (L. 35.000), **Batman** (L. 70.000), **Turrican** (L. 85.000), **Area 88** (L. 65.000), **Parodius** (L. 75.000), **Zelda** (L. 70.000). Telefonare al numero 0445/672869 o 510508 chiedendo di Marco o Carlo.

VENDO (o **SCAMBIO** con altri titoli) le seguenti cartucce per Super NES a L. 25.000 ciascuna: **Street Fighter 2, F-Zero, Super Tennis, Super Mario World, Super Wrestle Mania**. - TONY RUGGIERI, Via R. Cocaninno 62, 70021 Acquaviva D. Fonti (Bari). Tel: 080/758898

VENDO console **NES** + 6 cartucce (**Batman, Robocop, Zelda 2, Simpsons, Faxanadu, M. T. Punch Out**), tutto con imballaggi originali e in ottimo stato. Massima serietà. Annuncio sempre valido.

- FRANCESCO. Tel: 02/48005484 (ore pasti)

VENDO o **SCAMBIO** cartucce per Super NES tra cui **NBA Jam, Fatal Fury 2** e **Cool Spot**. - NICOLA GROSSI. Tel: 0883/613562 (ore serali)

VENDO o **SCAMBIO** cartuccia per Super NES, versione europea, nuova, di **Battletoads**. - LUCA MARCANTONIO, Via Palmezzano 12, 47037 Rimini (FO). Tel: 0541/783693

VENDO o **SCAMBIO** moltissimi giochi per Super NES/Famicom; a disposizione anche novità. Telefonare al numero 0967/25965 e chiedere di Alessio o Danilo.

COMPRO i giochi **Alien 3, Actraiser I, Caesar Palace** e **The Lost Vikings**, tutti per Super NES.

- ANDREA. Tel: 0737/630403 (ore pasti)

VENDO cartuccia americana di **Secret Of Mana** a L. 70.000; sono disposto a scambiarla con **Sazan Eyes** (versione USA). - ALESSIO. Tel: 0431/33514

VENDO o **SCAMBIO** moltissime cartucce per Super NES tra cui il nuovissimo **Clay Fighter** + lo **Special Adaptor** (anche separatamente) ed i bellissimi **Alien 3** e **Prince Of Persia**. Moltissimi altri a disposizione. Vendo inoltre **NES 8-bit** con quattro giochi al prezzo di L. 170.000 trattabili e tante altre cartucce per NES tra cui **Castlevania II**. Telefonate ai seguenti numeri: 0776/891404 chiedendo di Attilio oppure allo 0776/890246 chiedendo di Giovanni.

VENDO i giochi per Super NES **Road Runner** e **Street Fighter 2** (versione PAL) al miglior offerente. - ANTONELLO FERRARO, Via Mantova 27, 85100 Potenza.

CERCO i giochi per Super NES **Super Mario All-Stars, Super Mario Kart**

e **Jurassic Park**. Sono disposto a cedere in cambio **Alien 3, Tom & Jerry e Castlevania IV**. - RICCARDO MUNARI, Via Gramsci 32/C, 37138 Verona. Tel: 045/576920

SCAMBIO i seguenti giochi per Super NES: **Tecmo Super NBA Basketball, Dino City, F-Zero, Battle Blaze, Rushing Beat, Shura, Contra 3, Turtles Tournament Fighters** e **Mega Man X**. Tutti i giochi sono come nuovi.

- CESARE TRONCHIN, Via Leonardo Da Vinci 7, 38068 Rovereto (TN). Tel: 0464/434884

VENDO Super Nintendo italiano con **Super Mario World, Super Ghouls 'N' Ghosts, Road Runner, Zelda** e l'adattatore universale a L. 450.000. Vendo inoltre console Nintendo 8-bit con tre giochi a L. 200.000. - ENRICO MINOTTO, Via Silvio Giacometti 49, 31030 Casacorba (TV). Tel: 0423/481586

VENDO la cartuccia **Dr. Franken** per Game Boy a L. 40.000. - GIUSEPPE CRISAFULLI, Viale Borri 146, Varese.

VENDO console **Super Nintendo PAL**, 2 joystick, adattatore, i giochi **Super Ghouls 'N' Ghosts, F-Zero, Super Mario World**, presa Scart, a L. 300.000. - GIACOMO STELLUTI, Via Togliatti 20, 61032 Fano (PS). Tel: 0721/860222

SCAMBIO il gioco **Super Bomberman** per Super NES con **Sim City**. Telefonare al 0342/380802 e chiedere di Giulio.

VENDO giochi per Super Nintendo: **Street Fighter II Turbo** (L. 95.000), **Rock'n'Roll Racing, Jimmy Connors Tennis, Madden NFL '94** (L. 80.000), **Super Mario Kart, Soul Blazer, Prince Of Persia, Parodius, Mystical Ninja** (L. 65.000).

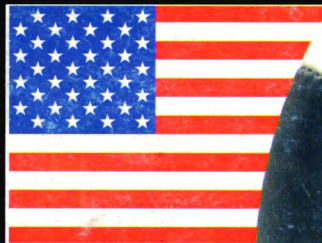
- MARCO VANOLI, Via A. Volta 12, Almenno S. S. (BG). Tel: 035/640768

IN EDICOLA



UN FANTASTICO GIOCO, UN MITICO REGALO!

BVL PARTNERS



Prenota subito
il gioco più atteso del 1994!
Quando acquisterai la tua cartuccia
RYAN GIGGS, riceverai direttamente
in omaggio dal tuo negoziante di fiducia

**IL MITICO PALLONE
IN CUOIO
DI RYAN GIGGS**

AKKlaim
entertainment inc.



italia

**IN VENDITA
DAL 13 MAGGIO**

AFFRETTATI!

Disponibile per

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Questa promozione ACCLAIM/CD VERTE Italia è limitata nel tempo e la troverai solo presso i più qualificati negozi di videogiochi.

CD VERTE ITALIA srl DISTRIBUZIONE DIVERTIMENTO ELETTRONICO 21044 Cavaria/Varese Tel. 0331/219800 Fax 0331/219555